UNLIMITED DUNGEONS

A Rules Hack for Dungeon World



Предисловие

Unlimited Dungeons это хак правил для Dungeon World.

Dungeon World прошел долгий путь от своих корней в лице Apocalypse World. После девяти лет игр, обсуждений и осмысления правил сообществом, мы поняли, что делает Dungeon World особенным; что он делает хорошо, а что не очень. В частности, Dungeon World унаследовал от Dungeons and Dragons некоторые механические черты, которые совершенно не соответствуют его собственному духу. Этот хак представляет собой синтез нескольких наилучших идей, распространенных среди фан-коммьюнити Dungeon World.

Ключевой целью Unlimited Dungeons является создание более последовательного набора правил игры, которые легко понять и изучить, и которые позволят сделать выбор игроков более значимым. Хотя изменения книги правил довольно обширны, общая механика и тон игры изменились не сильно, чтобы приключения Unlimited Dungeons оставались легко совместимыми с Dungeon World.

С каждой рассказанной историей, этот мир приобретает все больше чудесного. Эта работа не была бы возможной без поддержки со стороны сообщества Dungeon World и особенно: Джереми Страндберга, Джейсона Лютса, Джонатана Уолтона, Джейкоба Рендольфа, Кевина Томпоса и всех ребят из группы Dungeon World в G+, а также Discord сервера; а еще, спасибо EleotleCram за классный логотип. Это работа посвящается всем вам и всем тем историям, которым только предстоит быть рассказанными. Играйте, и увидите все сами.

Этот документ является производной работой фанатов. Dungeon World написан в соавторстве Сейджем ЛаТорра и Адамом Кёбелем.

Version December 4, 2020
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0// or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Общий свод изменений

Unlimited Dungeons изменяет некоторые базовые ходы и особенности Dungeon World. Эта страница содержит в себе сводку ключевых изменений, проделанных над игрой.

Мировоззрение было заменено Стремлениями
Наша цель – позволить игрокам исследовать мотивы своих персонажей без традиционных моральных кодексов Добра и Зла. Мы надеемся, что избавленние от этой механики также устранит и стереотип о мировоззрении, как о смирительной рубашке, ограничевающей возможности персонажа.

Расы были заменены Наследиями
Это изменение, в основном, косметическое, дабы больше сосредоточиться на предыстории персонажа. Это, также, предполагает человеческую расу по-умолчанию для всех. Для тех, кто не хочет ограничивать себя в расовом и культурном спектрах, предлагается использовать опциональную механику Наследия.

Значения характеристик (3-18) были удалены; остались только модификаторы
На практике, эти значения мало что привносили в игру, и зачастую сбивали игроков с толку. Теперь только модификаторы.

ОЗ и Нагрузка теперь предопределены для каждого буклета, а не рассчитываются из характеристик -
Это изменение является логическим продолжением политики "теперь только модификаторы". Статические ОЗ и Нагрузка сокращают объем ненужных подсчетов.

У каждого буклета только 7 сложных ходов
Многие сложные ходы мало что предлагали, помимо бонусов к другим ходам. Мы же хотим, чтобы ходы давали персонажам новые возможности. Данное изменение отражает этот принцип.

Монеты заменены на сокровища с особыми свойствами
В то время как D&D традиционно подразумевает конкретные меры исчисления, Dungeon World отдает предпочтение более абстрактному подходу. Данное правило представляет новый вгляд на экономику Dungeon World.

Многие базовые ходы были переработаны
Вышеуказанные изменения требуют небольшой переработки базовых ходов, которые перечислены на следующей странице. Мы также использовали эту возможность, дабы настроить некоторые триггеры основных ходов, чтобы упростить их использование в игре.

Наиболее значительным изменениям подверглись ходы Повысить уровень – теперь подразумевает выбор нового хода, либо повышение характеристики, но не вместе; а также Совершить опасное путешествие – переписан таким образом, чтобы предложить игрокам больше вариантивности, и теперь требует только одного броска.

Обратите внимание, что в оборот введено новое понятие "При успехе", которое подразумевает результат броска 7+. В отдельных ходах могут быть указаны различные варианты полного (10+) и частичного успехов (7-9).

Все ходы и механики используют один тип костей – d6
Это изменение избавляет от необходимости использования нескольких типов костей, но при этом учитывает ту разницу, которую они привносили в игру. Это особенно заметно в схватке – оно сокращает разрыв между классами и делает бонусы "+" более значительными. Также это изменение затрагивает и урон монстров:

- Кость 1d4 теперь считается как 1d6-1 (минимум 1)
- Кость 1d8 теперь считается как 1d6+1
- Кость 1d10 теперь считается как 1d6+2
- Кость 1d12 теперь считается как 1d6+3

Пример: Огр в Dungeon World имеет урон, равный 1d8+5. В Unlimited Dungeons, 1d8 считается за 1d6+1, так что теперь огр будет иметь 1d6+6 урона.

Модификаторы +1/-1 заменены на преимущества/помехи
Модификаторы бросков костей неудобны, а потому легко забываются. Теперь все, что может дать бонус к броску, дает преимущество, а штраф – помеху. Эти изменения уже внесены в буклеты.

- Когда вы делаете **бросок с преимуществом**, бросьте 3d6 и оставьте два лучших результата.
- Когда вы делаете **бросок с помехой**, бросьте 3d6 и оставьте два худших результата.

Если бросок предполагает применение преимущества и помехи одновременно, то они отменяют друг друга; делайте обычный бросок.

Броски урона также могут проходить с преимуществом или помехой. В таком случае бросьте три кубика вместо двух и оставьте два лучших или худших,соответственно. **Это изменяет опцию "не очень удачный выстрел" хода Дать залп – теперь вы делаете бросок с помехой.** Это изменение не влияет на кости урона монстров, обозначенные как "лучший" или "худший". (См. *Dungeon World*, стр. 25).

Это изменение также влияет на бонусы и штрафы к броскам в ходах Изучить обстановку и Тяжкая ноша. **Действуя, исходя из ответов, полученных Изучением обстановки, вы получаете преимущество заместо +1**. Тем не менее, это не влияет на бонусы очков подготовки, полученные от Усердно заниматься; очки подготовки все еще дают только +1, при использовании, но зато **использовать их можно и после броска**.

Наименования травм были изменены
Это косметическое изменение, как нам кажется, лучше отражает различные типы повреждений и стрессоров, полученных в ходе приключений. Что же касается механики, травмы теперь также **налагают помехи**, заместо понижения характеристик (-1).

Узы были переписаны
Утверждения, как изначальная форма Уз, были переписаны в формате вопросов. В начале игры каждый игрок может задать эти вопросы другим, чтобы определить свои начальные Узы и установить отношения внутри группы. Как вы будуте действовать в рамках этих отношений зависит от вас; и все, что существенно меняет или развивает эти отношения, должно считаться Избавлением от Уз.

Переработанные базовые ходы

В следующем списке отражены изменения, внесенные в базовые ходы Unlimited Dungeons. Некоторые из них незначительны, в то время как другие – очень даже. Если какого-то базового хода здесь нет (Избежать угрозы, к примеру), считайте, что они остались без изменений по сравнению с Dungeon World.

Руби и кромсай

Когда вы **атакуете в ближнем бою**, бросьте+СИЛ. *На 10+, нанесите урон и выберите одно:

- Вы избегаете вражеской атаки
- Вы наносите дополнительные +1d6 урона, но получаете атаку в ответ

*На 7-9, вы наносите урон, но также получаете атаку в ответ.

Дать залп

Когда вы **целитесь и стреляете в противника**, бросьте+ЛОВ. *На 10+, вы стреляете точно, нанося свой урон. *На 7-9, нанесите урон и выберите одно:

- Чтобы попасть, вам необходимо занять опасную позицию, которую опишет ГМ
- Выстрел получается не очень удачным. Вы делаете бросок урона с помехой
- Вам приходится сделать несколько выстрелов; используйте Запас; в случае с метательным оружием – оно ломается, либо утеряно навсегда (иначе, вы можете восстановить его позже)

Встать на защиту

Когда вы **пытаетесь защитить кого-то или что-то**, бросьте +ТЕЛ. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 1 ресурс. Потратьте ваши ресурсы, чтобы:

- Принять атаку/эффект на себя
- Ополовинить входящий урон/эффект
- Перевести все внимание на себя
- Контратаковать противника; бросок урона проводится с помехой

Когда вы продолжаете атаковать, либо угроза уже неактуальна, вы теряете все свои запасы на этот ход.

Переговоры

Когда вы **пытаетесь повлиять на персонажа ведущего, манипулируя им, чтобы заставить сделать то, чего он обычно делать не стал бы**, бросьте+ХАР. *На 10+, они укажут вам простейший способ, который их убедит. *На 7-9, они укажут вам на что-то, что могло бы их убедить, но это будет сопряжено с чем-то дорогостоящим, либо сомнительным.

Учтите, что "простейший способ" вовсе не обязательно означает простой в исполнении. Попытка уговорить Королевского стража впустить вас все еще может стоит вам очень дорого. Переговоры – это еще не контроль разума, и даже не вежливая просьба. Если у вас есть инструменты давления, ГМ следует принять это в учет, прежде чем назначать цену.

Помощь/Вмешательство

Когда вы **помогаете или мешаете кому-то**, бросьте+Узы вместе с ними. *На 10+ они получают преимущество, либо помеху, на ваш выбор. *На 7-9, вы подвергаете себя риску, связанному с их ходом. Вы можете использовать этот ход после их броска, но тогда вы можете дать только +1/-1.

Совершить опасное путешествие

Когда вы **Совершаете опасное путешествие** вместе с группой, используйте Запас за каждый день путешествия, после чего лидер группы сделает бросок+МДР. *На 10+, выберите одну из опций:

- Вы путешествуете незаметно, избегая угрозы – либо по пути, либо в пункте назначения
- Вы обнаруживаете интересное место и заносите его на свою карту
- Вы обнаруживаете признаки угрозы; спросите ГМ, в чем дело и что это может означать
- Путь занимает меньше времени, чем вы ожидали; спросите ГМ, сколько времени вы сэкономили (это не затрагивает потребление Запасов)
- Вы используете Запасы весьма рационально, либо находите новые: ГМ расскажет, сколько вам удалось сохранить; распределите остатки между группой.

*На 7-9, ГМ также выбирает что-то из списка, но его выбор не может противоречить вашему:

- Путь занимает больше времени, чем вы ожидали
- Вам придется потратить больше Запасов
- Кто-то вас преследует
- На пути возникает опасность
- В процессе пути вы открываете для себя что-то неприятное

*На 6-, путь прерывается из-за неких обстоятельств. Вы можете продолжить движение после того как разберетесь с этим.

Пирушка

Когда вы **возвращаетесь с победой и решаете устроить вечеринку**, потратьте *ценный* предмет и бросьте+1 за каждый дополнительно потраченный *ценный* предмет. *На 10+, выберите три. *На 7-9, выберите два.

*На 6-, выберите одно, однако ситуация *выходит из-под контроля* – ГМ уточнит, как именно.

- Вы подружились с полезным НПС
- До вас дошли слухи, сулящие некие возможности
- Вы получаете полезную информацию
- Вы избегаете угрозы (чары/обман/заключение)

Разбить лагерь

Когда вы **отдыхаете в опасной местности**, кто-то из партии должен потратить Запас. Когда вы **пробуждаетесь после нескольких часов сна**, восстановите половину от максимума ОЗ.

Повысить уровень

Когда у вас есть **время для отдыха (часы или дни) и опыт, равный вашему Уровню+10**, вы можете потратить его, чтобы усовершенствовать свои навыки следующим образом:

- Вычтите из опыта ваш Уровень+10,
- Повысьте уровень на 1
- Выберите: получить новый ход, либо повысить характеристику на 1 до максимума в +2

Когда вы **достигаете уровня 6 или выше**, вы можете выбрать одну из следующих опций заместо выбора нового хода или повышения характеристики (по одному разу на одну опцию):

- Увеличить характеристику на 1, до максимума +3
- Получить сложный ход из другого буклета (не стартовый ход!)
- Получить особый классовый ход из вашего буклета (ищите в своем буклете, левый нижний угол)

Новые запасы и экономика

Больше вам не придется считать монеты за каждую купленную стрелу. Теперь персонажи оперируют единым ресурсом – Запасы, в то время как добытые сокровища оцениваются не по стоимости, а по *свойствам*.

***Новый предмет*: Запасы** (3 использования, вес 1)
Запасы – это универсальный ресурс для обозначения полезного снаряжения, которое искатель приключений может носить в своем рюкзаке; это может быть еда, вода, бинты или стрелы. Запасы похожи на походную экипировку, однако их полезность несколько шире.

Одно использование Запаса может включать в себя…
…Достаточно еды, чтобы накормить всю партию в течение дня, или на один ход Разбить лагерь
…Нечто необходимое для применения походной экипировки или что-то, стоящее нескольких монет
…Пару лишних стрел (*см. Дать залп*), метательных ножей
…Целебные припарки для хода Первая помощь (*см. ниже*)

Когда вы **ищите в сумке нечно полезное и используете Запас**, вы получаете предмет, который вы могли бы нести с собой. Добавьте этот предмет в ваш инвентарь.

По усмотрению ГМ, Запасы могут иметь дополнительные свойства, ограничения или полезность, в зависимости от обстоятельств. Например, если ваш рюкзак оказался намочен в сточной воде, вы не сможете использовать еду из своих Запасов (т.к. они теперь испорчены).

***Новый ход*: Первая помощь**
Когда вы **тратите несколько минут на лечение чьей-то раны**, используйте Запас и:

- Если состояние раны не ухудшается, вы исцеляете 1d6 +ваш ИНТ ОЗ. Если выпала 1, ГМ опишет осложнения, произошедшие в связи с ранением. Если пациент был подвержен атаке со свойством *месиво*, осложнение возникает также при результате броска 2
- Если рана ухудшается, вы стабилизируете ее. Бросьте 1d6; если выпало 1 или 2, возникает осложнение

Новые свойства для сокровищ

Добыча теперь также не измеряется в монетах. Заместо этого, сокровища обладают особыми свойствами, указывающими на их стоимость. Свойства добычи имеют четыре категории, в порядке возрастания: *значимое*, *ценное*, *дорогое* и *бесценное.*

Значимой добычи будет достаточно для…
…Горстки монет
…Красивой безделушки
…Ночи в захудалой гостинице для партии – или две ночи, если спать на полу, или даже неделю, если вы один
…Сумки с Запасами (3 использования, вес 1)
…Обычного оружия (вес 1 или 2)
…Щита (броня +1, вес 2)
…Кожаная броня (*броня 1, вес 1*)
…Недельной оплаты для неквалифицированного труда
…Дозы антитоксина
…Медицинского ухода от начинающего жреца или врача

Ценной добычи будет достаточно для…
…Кошеля, набитого монетами (вес 1)
…Партии товаров, объемом в маленькую тележку
…Прекрасного драгоценного каменя или горстки камней достоинством поменьше
…Недели проживания в гостинице для всей партии; или месяц для себя одного
…Сумки с Запасами для каждого члена партии
…Качественного оружия (добавьте ему свойство типа *точное*, *мощное*, *далеко*, пробивание 1 или +1 урона)
…Лошади и телеги
…Ездовой лошади с седлом
…Кольчуги (броня 2, *неуклюжий*, вес 3)
…Целительного зелья
…Ночи пиршества с крепкими напитками и развлечениями
…Недельной оплаты для квалифицированного труда
…Прекрасный музыкальный инструмент
…Священная реликвия средней значимости
…Нескольких магических материалов (свитки, кристаллы, свечи)
…Медицинский уход умелого жреца или врача

Дорогой добычи будет достаточно для…
…Судука, полного монет (вес 3)
…Произведения искусства, ювелирного украшения или ценной реликвии (короны, к примеру)
…Того, чтобы люди стали говорить о вас, выдумывая байки о том, откуда вы ее достали
…Информации (или знаний), за которую можно убить
…Месяца проживания в дорогой гостинице, включая обеды; или целый сезон для себя одного
…Небольшого домика для себя или простой мастерской
…Небольшое судно с одной мачтой; мореходное, но не более
…Дрессированного боевого коня в броне
…Латной брони (броня 3, *неуклюжий*, вес 4) или брони схожего качества от умелого ремесленника
…Священной реликвии исключительной значимости

Бесценной добычи будет достаточно для…
…Горы сокровищ
…Поистине легендарного артефакта, либо предмета искусства
…Оружия и доспехов для снабжения целой армии
…Знание, которое может пошатнуть баланс сил в этом регионе
…Прекрасный дом или усадьба, включая близлежащие земли
…Организации крупного предприятия или гильдии
…Большого торгового судна, перевозящего большой груз
…Года роскошной жизни для всей партии; или несколько лет для вас одного
…Привлечения к себе внимания со стороны серьезных сил (королей и знати, к примеру)
…Того, чтобы задуматься о выходе на пенсию

Точный курс обмена между сокровищами разного *свойства* установить непросто, но в целом: *ценный* предмет равен 3-5 *значимым*; *дорогой* сойдет за 3-5 *ценных*. *Бесценные* вещи стоят особняком и едва ли поддаются оценке или обмену.

Некоторые типы добычи, такие как кошельки с монетами, можно разделить на части; другие, как предметы искусства, нет. Это может вызвать некоторые осложнения – в маленьких деревенях вряд ли найдутся средства, чтобы обменять произведение искусства на достаточное количество монет.

The rules for Supplies and a tag-based economy are based from material originally written by Jeremy Strandberg.

Новая механика: Соратники

Правила этой секции описывают создание, найм и использование соратников, заменяя оригинальные правила Dungeon World для наемников. Новые правила делают соратников более значимыми, предоставляя при этом иструменты для кастомизации.

Только бедняки и безумцы отправляются в экспедицию без должной поддержки в виде носильщиков, охотников, проводников и охраны, не говоря уже о специалистах, которые обладают особо ценными навыками. Соратники – это и есть помощь такого рода, сопровождающая партии в их опасных путешествиях.

Как и монстры, соратники обладают своими ОЗ, уроном и инстинктами. Также они обладают ходами и *свойствами*, которые указывают, насколько они хороши в своем деле. Однако в отличие от монстров, у них есть три дополнительных показателя: Качество, Верность и Цена.

Качество отражает эффективность соратника, особенно в том, что определено их свойствами и ходами. Качество соратника может варьироваться от -1 (неумелый) до +3 (мастер). Соратник средней компетенции имеет Качество 0.

Лояльность отражает приверженность вам лично и вашим целям. Стартовая лояльность часто равна +1 и может меняться, варьируясь от -3 до +3. Учтите, что Лояльность также является ресурсом и ГМ может ей манипулировать.

Цена описывает мотив, который движет вашими соратниками. Харизматичный лидер или высокие цели сами по себе могут быть мотивом, но большинство все-таки предпочитает валюту. Своевременная оплата Цены увеличивает Лояльность. Однако Цена не всегда метериальна – она может подразумевать и месть общему врага, и возможность исследования чего-то нового, и поиски славы на поле брани.

Когда **вы оплачиваете Цену соратника**, их Лояльность увеличивается на 1 (до максимума в +3). В целом, чем выше Качества соратника, тем выше его Цена.

Когда **Лояльность соратника становится -3**, они предают вас, либо покидают при первой же возможности.

Инстинкты схожи с Инстинктами монстров. Инстинкт – это то, что движет соратником в моменты безделья, либо стрессовой ситуации. Попытка приказать соратнику действовать вразрез своим Инстинктам требует сделать ход Приказать соратнику.

Соратники наносят и получают урон также как и монстры. Когда они наносят урон, бросьте d6+их модификатор урона (обычно +0). Когда они получают урон, они теряют ОЗ. Когда у них останется 0 ОЗ, они выбывают из боя и умирают, либо находятся при смерти – их судьбы в руках ГМ.

Соратники, прибывающие с партией долгое время, могут развиваться, повышая Качество и получая новые *свойства* и ходы. Это происходит исключительно на усмотрение ГМ, исходя из нарратива.

***Переработанный ход*: Найм**

Когда вы **хотите обзавестись наемником**, скажите ГМ, кто вам нужен, одним из следующих способов:

- Умелый ______ (проводник, телохранитель, вор и т.д.)
- Группу ______ (носильщиков, менестрелей, стражей и т.п.)

Группа соратников ведет себя также как и один, но обладает свойством *группа*. Если ГМ говорит, что в этом месте нет подходящих людей – поищите еще раз, либо двигайте дальше. Иначе, бросьте+ничего. Если у вас хорошая репутация в этих местах или вы готовы бросаться деньгами (ГМ уточнит, сколько), сделайте бросок с преимуществом. *На 10+, вы находите подходящий вариант. *На 7-9, выберите одно, ГМ уточнит детали:

- Они потребуют большей компенсации деньгами или в иной форме
- Они предъявят условие (им нужно разрешение от кого-то, услуга и т.п.)
- Они оказываются далеко не так хороши

В общем, игроки могут объяснить ГМ, чего они хотят от своих соратников, и ожидать исполнения. Если не указано обратного, они не совершают базовые ходы. Заместо этого вы используете следующие ходы:

***Новый ход*: Приказать соратнику**

Когда вы **приказываете, либо ожидаете от соратника исполнения чего-то сомнительного или противоречащего его Инстинктам**, бросьте+Лояльность. *На 10+, они делают это успешно, насколько могут. *На 7-9, они исполняют дело, но выберите одно:

- Их Лояльность понижается на 1
- Они начинают жаловаться, сейчас или позже, и требуют чего-то в ответ
- Подозрения, лень или страх заставляют их исполнять дело дольше, чем предполагалось

***Новый ход*: Делай свое дело**

Когда **соратник делает что-то рискованное, в рамках своих *свойств* или ходов**, бросьте+Качество. *На 10+, они делают это успешно, насколько оно возможно. *На 7-9, они исполняют дело, но возникают какие-то проблемы или последствия; ГМ уточнит, что именно.

Когда соратник делает что-то рискованное и <u>выходящее за рамки</u> его *свойств* и ходов, или что-то сам по себе, ГМ просто объяснит вам, что произошло. Бросок не делается.

***Новый ход*: Позвать на помощь**

Когда **соратник помогает вам сделать некий ход, требущий броска**, вы получаете преимущество, но вместе с тем они подвергают себя опасности.

Когда **соратник помогает вам Рубить и кромсать, либо Дать залп**, ваш бросок урона проходит с преимуществом; более того, вы еще добавляете и те бонусы к атаке, которыми обладает сам соратник.

Когда **соратник помогает вам Встать на защиту**, вы можете потратить 1 ресурс на то, чтобы перенаправить атаку на них заместо себя.

The rules presented here are adapted from The Perilous Wilds by Jason Lutes with Jeremy Strandberg and are used under the Creative Commons Attribution license 3.0.

Создание соратников

Как и у любого значимого персонажа, у соратников должны быть свои имена. По-умолчанию, соратники имеют 6 ОЗ, модификатор урона +0, и могут переносить вес экипировки+2. ГМ определяет их параметры (Качество, Инстинкты, Цена, свойства и т.д.) по мере необходимости.

В качестве шаблона для соратника, используйте это:

- Компетентный: Качество +0, 2 свойства, 1 ход
- Опытный: Качество +1, 3 свойства, 2 хода
- Талантливый: Качество +2, 4 свойств, 3 ход

- Пережил рабство или нечто схожее: +*смиренный*
- Лучшие годы позади: -1 к Качеству, +*эксперт*
- Жил опасной жизнью: +2 *свойства*
- Жил привилегированной жизнью: +1 *свойство*
- Это не первое его приключение: +1 *свойство*
- Специалист: +1 к Качеству, -2 *свойства*

Свойства соратников

Первое свойство, которым обладает каждый соратник, выражается как "*эксперт* по _____", где пробел заполняется неким предметом, в котором этот соратник разбирается хорошо.

Если соратник обладает более чем 1 *свойством*, выберите еще один из Списка свойств соратников, сейчас или когда понадобится.

Ходы соратников

Ходы соратников (от 1 до 3) нужны для ведущего – он использует их как и другие ходы ведущего. Игроки же могут отдать приказ или ожидать, что соратник использует один из этих ходов сам, по ситуации; также игрокам могут понадобиться ходы Приказать соратнику и Делай свое дело, если ситуация стрессовая или рисковая.

Ходы соратника должны отражать его навыки и черты, который нельзя выразить *свойствами*. К примеру:

- Может указать на недостатки вашего плана
- Подмечает то, что скрыто
- Умеет выслеживать зверей по следам
- Помогает больным и раненым
- Предсказывает будущее
- Разбирается в ядах, может отравить кого-то
- Имеет корабль, может им управлять

Лояльность

По-умолчанию, новый соратник имеет Лояльность +1, однако ГМ может добавить, либо отнять 1, чтобы более точно указать на изначальное отношение соратника к тем, за кем он следует.

Инстинкты

Какие действия соратника могут вызвать проблемы? Выберите одно, придумайте свое или бросьте 1d6:

1. Таит обиду и ищет возможности для расплаты
2. Расслабляется и поддается искушению
3. Относится к другим с пренебрежением
4. Придерживается суеверий и традиций
5. Не может контролировать себя, когда дело касается развлечений
6. Все время с кем-то ссорится

Цена

Что мотивирует соратника следовать за вами? Выберите одно, придумайте свое или бросьте 2d6:

2-3. **Товарищество**: Вы разделяете риски
4. **Защита**: Вы гарантируете им безопасность
5. **Распутство**: Еда, выпивка, карты, секс или выходки
6. **Слава**: Одолеть достойного соперника в бою
7. **Богатство**: Доля от добычи ценного сокровища
8. **Признание**: Публичное признание их деяний и умений
9. **Месть**: Расплата для тех, кто обидел их или их близких
10. **Знание**: Секреты, знания и чудеса, открыть которые можно только посредством исследования мира
11-12. **Добро**: Облегчить страдания, спасти невинных или исправить ошибки

Список свойств соратников

- Является ***экспертом* по** _____ и может бросать+Качество, чтобы Покопаться в голове на предмет сведений в этой области. *Примеры: травы, судоходство, история*
- ***лучник***: Использует *дальнее* оружие (не обязательно лук) эффективно и может бросать+Качество, чтобы Дать залп.
- ***атлетичный***: Хорошо бегает, прыгает, лазит и т.д.
- ***красивый***: Создает приятное впечатление, привлекает внимание.
- ***осторожный***: Действует осторожно и методично; избегает спешки.
- ***знаком с*** (____): Имеет друзей или контакты внутри некой группы, сообщества или организации.
- ***хитрый***: Умен и наблюдателен. Может бросать+Качество, чтобы Изучить обстановку.
- ***коварный***: Вероломный и лживый. Отлично подходит для разного рода темных делишек.
- ***группа***: Группа людей со всеми преимуществами и недостатками, характерными для их количества.
- ***проводник*** (____): Делает бросок+Качество, чтобы Покопаться в голове, либо Совершить опасное путешествие на этой местности.
- ***стойкий***: Жесткий, трудолюбивый, готовый терпеть дискомфорт. Может нести дополнительные 2 веса.
- ***лекарь***: Обладает знаниями и способностями оказывать помощь больным и раненым. Могут оказывать Первую помощь, получая бонус к исцелению +Качество.
- ***смиренный***: Принимает свою судьбу как есть. Готов исполнять даже унизительную работу, следуя Приказам.
- ***магический***: Волшебный по своей природе, либо чувствительный к магии. Пропишите ему хотя бы один ход так, чтобы раскрыть эти способности.
- ***скакун:*** Вы можете ездить на нем как на лошади.
- ***организованный***: Умеет строить продуманные планы и следовать им; хорошо работает в группе. Как только он согласится на вашу затею, вам не нужно делать Приказ, чтобы заставить его действовать, если только план кардинально не поменяется прямо на ходу.
- ***скрытный***: Может избежать обнаружения, любит атаковать внезапно.
- ***боец***: Обладает броней 1 и получает +1 к броскам урона; вам не нужно использовать Приказать соратнику, чтобы заставить его пойти в бой (если только противник не *пугающий* или значительно превосходящий по силе).

Новая механика: Наследие

Наследие – это опциональная механика, призванная отражать происхождение и предысторию персонажа, предлагая еще больше выбора для кастомизации каждой игры. Учтите, что, хоть Наследие и является частью предыстории персонажа, ее все же следует расценивать как механику, отдельную и отличную от механики Предыстории из игровых буклетов.

В идеале, выбор расы или наследия должен привносить в нарратив свое влияние. Эльф-следопыт – это не то же самое, что и человек-следопыт с острыми ушами. Когда вы создаете нового персонажа, определите его вид, этническое или культурное наследие, исходя из любых комбинаций, которые покажутся вам интересными. Затем, **выберите два хода Наследия**, в зависимости от вашей спецификации. Ходы Наследия – это простые фразы или действия, которыми вы можете выразить особенности своего происхождения: вашего народа, родины, культуры и т.п. **Таким образом, вы получаете две ячейки Наследия**.

В начале каждой сессии (включая первую)*, отметьте ячейку Наследия. Когда вы* ***используете наследия для выполнения задачи****, сотрите отметку с ячейки Наследия и совершите соответствующее действие. Бросок не требуется; вы просто совершаете этот ход.*

Когда вы ***Копатесь в памяти насчет своего наследия****, вы можете стереть отметку с одной из ваших ячеек Наследия, чтобы автоматчески добиться успеха, как при броске 10+.*

Когда вы **обнаруживаете нечто проблемное, касающееся вашего Наследия, и создающее напряженные ситуации**, отметьте ячейку Наследия. По причине этого влияния, ГМ может попросить вас Избежать угрозы, либо сделать бросок с помехой.

Когда вы решаете Повысить уровень, и ваш уровень равен 6, либо выше, заместо выбора нового хода или увеличения характеристики, вы можете взять третью ячейку Наследия и прописать себе третий ход Наследия. Если вы выбираете эту опцию, вы можете отметить все ячейки сразу. Учтите, что выбрать эту опцию можно только один раз.

Использование хода Наследия может позволить вам преодолеть некую опасность, которую при других обстоятельствах пришлось бы Избегать; или оно может дать вам некое знание, не требующего Копания в памяти. Однако, им нельзя наносить урон без соответвующего броска. Использование хода Наследия как подспорья для другого хода, может дать этому ходу преимущество. Как это будет происходить – решает ГМ.

Если вы решили использовать систему Наследия, распечайте шаблон, расположенный на другой странице, и добавьте ее в свой буклет.

В качестве примера мы опишем несколько вариаций того, как могут выглядеть расовые и культурные наследия. Но игрокам все же следует подумать о разработке своих собственных.

Дворфы Железных гор

- Знание камня
- Сопротивление к яду
- Видит в полной темноте
- Чует золото и серебро

Эльфы Приграничья

- Ясное зрение при тусклом свете
- Баланс и невероятная грация
- Сливается с листвой
- Слышит шепот деревьев

Кланы Северных пустошей

- Стремление сдержать клятву придает сил
- Находит укрытие даже в самых суровых местах
- Подмечает честь в других
- Игнорирует боль и холод

Граждане Великой Империи

- Владение иностранным языком (пропишите сами, если выбираете этот ход)
- Крепко держится за то, что любит
- Рациональность перед лицом безумия
- Умеет скрываться в толпе

Бродяги из Хайкасла

- Всегда найдет место, чтобы спрятаться
- Долго обходится без еды
- Мягко уходит от агрессии и подозрений
- Подмечает малозаметные детали

Военная каста Федерации

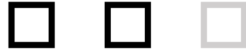
- Сохраняет концентрацию, несмотря на усталость
- Способность оценить обстановку на поле боя
- Держать строй!
- Может починить снаряжение на скорую руку

Кочевники Золотых равнин

- Способность находить еду и убежище в равнинной местности
- Видит угрозу издалека
- Предсказывает погоду
- Умеет координировать атаку на большие цели

The Heritage system presented here is adapted from Planarch Codex: Dark Heart of the Dreamer by Johnathan Walton and is used under the Creative Commons Attribution license 3.0.

Наследие:

Ходы Наследия 

Когда вы создаете нового персонажа, определите его вид, этническое или культурное наследие, исходя из любых комбинаций, которые покажутся вам интересными. Затем, **выберите два хода Наследия**, в зависимости от вашей спецификации. Ходы Наследия – это простые фразы или действия, которыми вы можете выразить особенности своего происхождения: вашего народа, родины, культуры и т.п. **Таким образом, вы получаете две ячейки Наследия**.

В начале каждой сессии (включая первую), отметьте ячейку Наследия.

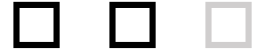
Когда **вы используете наследие для выполнения задачи**, сотрите отметку с ячейки Наследия и совершите соответствующее действие. Бросок не требуется; вы просто совершаете этот ход.

Когда вы **Копатесь в голове насчет своего наследия**, вы можете стереть отметку с одной из ваших ячеек Наследия, чтобы автоматчески добиться успеха, как при броске 10+.

Когда вы **обнаруживаете нечто проблемное, касающееся вашего Наследия, и создающее напряженные ситуации**, отметьте ячейку Наследия. По причине этого влияния, ГМ может попросить вас Избежать угрозы, либо сделать бросок с помехой.

Когда вы решаете Повысить уровень, и ваш уровень равен 6, либо выше, заместо выбора нового хода или увеличения характеристики, вы можете взять третью ячейку Наследия и прописать себе третий ход Наследия. Если вы выбираете эту опцию, вы можете отметить все ячейки сразу. Учтите, что выбрать эту опцию можно только один раз.

Наследие:

Ходы Наследия 

Когда вы создаете нового персонажа, определите его вид, этническое или культурное наследие, исходя из любых комбинаций, которые покажутся вам интересными. Затем, **выберите два хода Наследия**, в зависимости от вашей спецификации. Ходы Наследия – это простые фразы или действия, которыми вы можете выразить особенности своего происхождения: вашего народа, родины, культуры и т.п. **Таким образом, вы получаете две ячейки Наследия**.

В начале каждой сессии (включая первую), отметьте ячейку Наследия.

Когда вы **используете наследие для выполнения задачи**, сотрите отметку с ячейки Наследия и совершите соответствующее действие. Бросок не требуется; вы просто совершаете этот ход.

Когда вы **Копатесь в голове насчет своего наследия**, вы можете стереть отметку с одной из ваших ячеек Наследия, чтобы автоматчески добиться успеха, как при броске 10+.

Когда вы **обнаруживаете нечто проблемное, касающееся вашего Наследия, и создающее напряженные ситуации**, отметьте ячейку Наследия. По причине этого влияния, ГМ может попросить вас Избежать угрозы, либо сделать бросок с помехой.

Когда вы решаете Повысить уровень, и ваш уровень равен 6, либо выше, заместо выбора нового хода или увеличения характеристики, вы можете взять третью ячейку Наследия и прописать себе третий ход Наследия. Если вы выбираете эту опцию, вы можете отметить все ячейки сразу. Учтите, что выбрать эту опцию можно только один раз.

Повестка игрока

- **Изобразите убедительного персонажа**
- **Бросьте ему вызов в приключении**
- **Играйте и смотрите, что произойдет**
- **Будьте фанатом этой игры**

Как и у ГМ, у игроков тоже есть своя повестка и принципы, которые помогают сосредоточиться на повествовании. Ваша повестка – это список целей, к которым вы стремитесь в процессе своей игры в Dungeon World. Все, что говорите и делаете за столом (а также вне его), должно помогать достижению именно этих целей. Цели, которые в этом список не входят вам не нужны. Вам не нужно пытаться превзойти ГМ или других игроков – в плане механики, у вас нет задачи "выиграть" посредством достижения самых больших цифр. Вы здесь не для того, чтобы предопределять историю или путь своего персонажа, какой бы хорошей вам эта затея не казалась. И, что самое важное, вы здесь не для того, чтобы просто наблюдать за событиями со стороны. Вы и есть источник событий, двигающих это повествование.

Хотя повестку и следует рассматривать как часть игровых правил, вам все же не стоит пытаться выразить ее какими-то механическими элементами, вплетая это в ходы или броски кубов.

Ваша первая цель – **изобразить убедительного персонажа**. Развитие его истории поможет сделать его по-настоящему особенным и глубоким. Поэтому, создайте персонажа и сделайте все возможное для того, чтобы его он казался вам живым.

Это не означает, что ваш персонаж должен *всем* нравится; но он должен быть интересным! И если вы сами будете тащиться от своего персонажа, обычно, это означает, что вы все делаете правильно. Ваша задача – сделать персонажа таким, чтобы он был интересен но только своими способностями, но и тем, кто он есть. Играйте за персонажа, который может расти, который интригует и за которым хочется следить на протяжении всей истории – персонажа, смерть которого будет оплакана, которая будет что-то значить.

Бросить вызов своему персонажу в приключениях означает совместную с ведущим работу, которая поможет создать увлекательную и динамичную историю, а это значит, что вам понадобится повод для приключений. Иметь просто интересного персонажа мало, если ему не приходится сталкиваться с борьбой и невзгодами. Стремитесь к чему-то значимому, сложному; ищите возможности для достижения результатов как в сильных, так и в слабых своих областях.

Ваше приключение будет опасным. Вам будут делать плохо. Но это не должно мешать вам реализовывать свои цели или Стремления; это вещи стоят того, чтобы рискнуть здоровьем. Выведи своего персонажа из зоны комфорта и играйте вместе с ведущим, когда тот предлагает вам такую возможность. Отправьтесь в путешествие, и сделайте его ярким!

Что же насчет **играть и смотреть, что произойдет**. Вы ведь получаете удовольствие, когда история приобретает новый поворот, особенно если это как-то связано с вашим героем. У вас могут свои цели и задачи, и действительно, это просто необходимо, чтобы персонаж был убедительным; но осознайте, что часть приключений построена на реальности, которую вы не всегда можете контролировать, а потому не стоит мешать истории развиваться обособленно от вас. Вносить свою лепту будет не только ГМ, но и другие игроки. В этом есть много интересного – наблюдать за тем как история развивается непредсказуемым образом.

Наконец, лучший опыт от игры вы получите в том случае, если **сами будете фанатеть от нее…** фанатеть не только от своего персонажа, но и от мира, истории, и других игроков (включая ГМ). Чтобы действительно чем-то насладиться, нужно быть вовлеченным. Отбросьте свои сомнения и настройтесь на повествование. Пусть Dungeon World делает то, что у него получается лучше всего. Инвестируйте свое внимание в то, что предлагает игра и то, что предлагает вам ведущий, одновременно внося свой вклад ради обогащения игрового опыта всей вашей компании.

Принципы игрока

- **Играйте своим персонажен честно**
- **Чтобы сделать это, сделайте это**
- **Будьте великолепны и ошибайтесь**
- **Взаимодействуйте с миром**
- **Создавайте предпосылки и развивайте их по мере игры**
- **Внесите свой вклад в игровой мир**
- **Не бойтесь противоречий**
- **Делитесь вниманием**

Эти принципы – руководство, которое поможет вам, как игроку, реализовать свою повестку. Когда вы в центре внимания и ваш персонаж берется за дело, продумайте свои действия в свете этих принципов.

Играйте своим персонажем честно
Это исходит из того, что вы (*как игрок*) и ваш персонаж – это не одно и то же. Играя этим персонажем, вы принимаете на себя *его* личность, мотивы и философию. Чтобы сделать это должным образом вам потребуется проникнуться мотивами *вашего персонажа*, все больше и больше удаляясь от своих собственных, *как игрока*. Постарайтесь не перепутать одно с другим.

Отделите знания, которыми вы обладаете *как игрок* от знаний, которыми обладает *ваш персонаж*. В процессе игры часто происходят такие ситуации, когда вы *как игрок* обладаете полее полным понимаем происходящего, нежели *ваш персонаж* – это очень важно, чтобы *ваш персонаж* действовал строго в рамках того, что может быть известно *ему*. Это также означает, что именно мотивация *персонажа* должа быть основой его действий. Учитывайте личность персонажа, его характеристики и взгляды; используйте это как подсказки. Однако это не следует воспринимать как призыв к попытке мешать игре, объясняя это тем, что "именно так поступил бы мой персонаж". Если вы используете это как оправдание, вам следует подумать над персонажем еще раз.

Чтобы сделать это, сделайте это
Помните, что даже когда вы используете соответствующие ходы, вы все еще рассказываете историю и описываете свои действия. Чтобы совершить бросок для хода, ваш персонаж должен действительно сделать что-то, что сможет задействовать этот ход. Сами ходы нужны только для того, чтобы дать вам механику для разрешения неопределенных ситуаций в рамках нарратива, но прежде – скажите, что именно вы делаете. Нарратив – это масло, заставляющее двигать вращаться.

Лучший совет для реализации этого – задайте себе вопрос: "Как?". Этот вопрос должен подталкивать вас к разъяснению свои действий заместо того, чтобы просто бросаться названиями ходов. Все ваши действия всегда должны начинаться и кончаться нарративом. Чтобы сделать это, сделайте это.

Пример:
*"Я атакую совомеда (**Как**?) …бросаясь на него и размахивая топором (**Как**?) …нанося рубящие удары по его ногам и стараясь держаться подальше от его когтей и клюва"*
*"Я пытаюсь договориться со стражем (**Как**?) …предлагая ему взятку (**Как**?)*
…ненавязчиво походя к нему поближе и закидывая горсть монет в его ладонь, тихо приговаривая "Ты ничего не видел"'

Как следствие, если ваш персонаж делает что-то в рамках нарратива, что могло бы задействовать некий ход, значит, вы делаете этот ход, даже если он рискованный. Ходы вашего персонажа всегда являются следствием нарратива.

Будьте великолепны и ошибайтесь
Вы всегда должны действовать, бросать кости и включаться в происходящее. Получается у вас или нет, вы все равно *должны что-то делать*. Если вы не проявляете активность – вы фактически перестаете существовать в этой истории. Самые интересные персонажи – это те, кто четко знают, чего они хотят, но в то же время, это еще и те, кто обладают своими причудами и недостатками.

Когда у вас есть шанс сделать что-то великолепное, не сдерживайтесь. Будьте храбрыми. Беритесь за дело и рискуйте, чтобы создать запоминающийся момент. Но не следует избегать возможностей быть несовершенным – воспользуйтесь и этим тоже. Не бойтесь трудностей, осложнений или даже неудач. В конце-концов, многие неудачи дают вам Опыт. Баланс между великолепием и ошибками – это то, что делает персонажа по-настоящему особенным. И пусть обе этих составляющих вашей истории не останутся без внимания!

Победа или поражение, сделайте это стильно. Единственный способ отразить уникальность вашего персонажа — это двигать его вперед. Настроения, страсти и страхи должны быть показаны в рассказе, иначе их там нет. Поэтому не делайте что-то просто так, делайте это стильно – *по-своему стильно*. Вы будете делать те же ходы, что и другие, но никто не сделает их так же, как вы.

Взаимодействуйте с миром
Возможности Dungeon World выходят далеко за пределы одних лишь сражений, а потому не стоит ими ограничиваться. Даже если ваш персонаж заточен под бои, у него все еще есть множество способов взаимодействия с миром, даже в рамках одного этого аспекта. Подумайте, как ваш персонаж реагирует на НПС. Исследуйте и преследуйте то, что интересует вашего персонажа, и подумайте о том, что из этого можно извлечь. Найдите связь между вашим персонажем и другими, научитесь взаимодействовать. Не бойтесь выходить за рамки. И тогда вы сможете узнать что-то новое о своем персонаже, или даже о себе.

К примеру: Предположим, ваш персонаж воин до мозга костей. Однако, вы все еще можете:
- *Искать совершенства в своем стиле*
- *Описать, насколько сильно вы заботитесь о своем оружии или физической подготовке*
- *Заниматься интересными вещами – попробуйте поучаствовать в подпольных боях*
- *Выстраивать отношения с НПС, исходя из вашей оценки их военного мастерства и физической угрозы*
- *Относиться к своим оппонентам с особой честью, если они разделяют ваши идеалы*
- *Упрекать других игроков тем, что они заботятся о своей экипировке ненадлежащим образом*
- *Купить другому игроку выпивку по возвращению в город, чтобы отметить его выдающиеся действия в последнем бою*

Создавайте предпосылки и развивайте их по мере игры
Предпосылки – это то, что привлекает внимание и вызывает вопросы. Это те вещи, за которые можно зацепиться позже (вам, ведущему или другому игроку), чтобы развивать историю. Частенько такие предпосылки кроются в деталях: причудливая черта характера персонажа; странное украшение, которое он носит с собой; или имя, которое он часто вспоминает. Эти вещи интересны потому, что указывают на нечто большее – предысторию, извлеченные уроки, предрассудки или еще чего. Это вещи, которые выходят за рамки обыденного. Таким образом, вы выстраиваете не только своего персонажа, но и его отношения с другими, что может привести к очень интересным последствиям.

Не стоит боятся, если вы сами не знаете, к чему может привести создание таких предпосылок. Ведь это дает вам возможность для адаптации к тому, что может произойти, и другие также могут внести в это свой вклад. Такие пробелы могут быть даже преднамеренными, где-то в вашей предыстории – вы сами можете определить, когда им следует выстрелить. Когда вам понадобится новый контакт в городе, это может стать подходящим моментом, чтобы вспомнить того парня, с которым вы учились вместе; или осознать, что символ, который вы носите на своем плаще подозрительно похож на тот, что виднеется на развивающихся знаменах крепости. Или, быть может, тот навык, что вы используете прямо сейчас, был получен ваши в далеком детстве, но вы не знаете в связи с чем? Самое время заполнить этот пробел!

Внесите свой вклад в игровой мир
Dungeon World подразумевает совместное творчество, так что возьмите себе маленькую часть этого мира и сделайте в нем то, что считаете интересным. Каждый раз, когда ГМ спрашивает вас о текущей обстановке или прошлом, у вас появляется возможность воплотить в жизнь ту историю, которую вы хотели бы увидеть! Воспользуйтесь этим, взяв на себя роль творца в этот момент. Вы не просто получаете разрешение, нет, вы *обязаны*.

Дожидаться конкретных вопросов от ведущего не обязательно. Подумайте о вещах, которые характеризуют вашего персонажа и выделяют на фоне остальных, и считаете себя экспертом по ним. Расскажите о своих областях знаний и увлечений, расе или культуре. Используйте моменты, когда эти темы всплывают в игре, ведь они дают вам возможность привнести в этот мир что-то свое. Однако, опирайтесь также и на то, что привносят в него другие. Не волнуйтесь, ГМ все еще остается главным рулевым, в то время как вы управляете своим персонажем, но ваш персонаж тоже кое-что знает. Поэтому начните говорить и станьте соавтором!

Лучшее, что вы можете сделать – это добавить деталей, которые будут привлекать внимание, вызывая дополнительные вопросы. Это могут быть какие-то предпосылки, за которые вы зацепитесь позже, или вещи, которые ГМ или другие игроки могли бы использовать.

Примеры:

- *Если вы дворф, почаще говорите о дворфах, их культуре и достижениях – формируйте мир, исходя из своего опыта. Вы ведь один из них, вам ли не знать!*
- *Если вы волшебник, постарайтесь объяснить, как потоки магии работают в этом сеттинге, или расскажите о ньюансах ритуала, в результате которого дух оказался в ловушке.*
- *Если вы из благородных, не забывайте рассказывать об этикете и последних модных тенденциях всякий раз, когда оказываетесь в достойном обществе.*

Придумывать детали на ходу может быть непросто для застенчивых и непривыкших игроков. Это нормально! Если в данной момент у вас нет никаких идей, используйте то, что лежит на поверхности в данной ситуации – то, чего другие от вас ожидают. Как ни парадоксально, но самая очевидная вещь может показаться другим блестящей и оригинальной. По крайней мере, вы продвинете историю вперед.

Не бойтесь противоречий
Посколько это совместная история, события не всегда будут развиваться так, как вы того хотите. Не мешайте другим игрокам потому, что "это то, что сделал бы ваш персонаж". Используйте эти противоречия и используйте их для обогащения истории своего персонажа. Возможно, вам придется сделать что-то, что кажется нехарактерным для вашего персонажа, и все же, сделайте это; попутно, вы можете дать своему персонажу повод для измений. Это сделает вашего персонажа более глубоким. Нет никаких универсалий.

Ищите способа добавить своих собственных противоречий, без принуждения. Убедительность вашего характера от этого не убудет.

Примеры:

- *Ваш паладин обычно не ходит на миссии с проникновением в церковь. С чего вдруг ему соглашаться?*
- *Ваш эльф презирает дворфов. Так как они стали путешествовать вместе?*
- *Вы горды и никогда не принимаете помощи. Но почему вы позволили жрецу залечить ваши раны после боя?*

Делитесь вниманием
Вы один из главных героев, но не единственный. Поэтому, когда в центре внимания оказывается кто-то другой, позвольте им сделать это и используйте своего персонажа, чтобы помочь им "засиять" еще ярче. Если они не знают, что делать, вы можете дать им совет, но это не значит, что ваш герой должен перетаскивать все внимание на себя. Это их пять минут славы. Смысл в том, что это побудит их сделать то же самое, когда настанет ваше время.

Это также должно побудить вас сосредоточиться на способах, которыми вы можете намеренно уступить внимание или поддержать других персонажей, чтобы они могли себя выразить. Если есть что-то такое, что делает их особенными, дайте им возможность реализовать себя. Будьте впечатлены их мастерством и обращайтесь к ним, когда понадобится помощь. Даже если *персонажи* не ладят, самих *игроков* это не касается; и даже будучи противниками, вы все еще можете помогать им проявить себя, при этом оставаясь верным идее конфликта между вашими *персонажами*.

Подобное внимание должно соответствовать тому миру, который задает ГМ. Вещи, которые ведущий привносит в мир, делаются, в первую очередь, для вас, чтобы раскрыть ваш потенциал. Воспользуйтесь этим, чтобы выделить фантастические ситуации и персонажей в них. Чем чаще вы это делаете, тем значительнее оно становится.

Учтите, что даже если прожектор внимания светит не в вашу сторону, это не значит, что вас не существует. Вы по-прежнему можете участвовать в беседе и уделять чему-то внимание, задавая вопросы и выдвигая предложения. Таким образом, вы можете дополнять действия других персонажей. Даже просто внимательно слушая других, вы можете оказывать огромное влияние. Когда вы помогаете другим игрокам выглядеть хорошо, они отплатят вам тем же. Когда все в группе будут доверять друг другу, ваша игра станет значительно лучше.

The Player Agenda and Principles are based upon material written by Kevin Tompos.

Мы включили страницу-вставку в качестве краткого справочника как по базовым ходам, так и по Повестке с Принципами игроков. Просто распечатайте лист на двух сторонах и нарежьте их по средней линии листа, а затем вставьте один лист на полстраницы в каждый буклет, сложив ее пополам.

Руби и кромсай
Когда вы **атакуете в ближнем бою**, бросьте+СИЛ. *На 10+, нанесите урон и выберите одно:

- Вы избегаете вражеской атаки
- Вы наносите дополнительные +1d6 урона, но получаете атаку в ответ

*На 7-9, вы наносите урон, но также получаете атаку в ответ.

Дать залп
Когда вы **целитесь и стреляете в противника**, бросьте+ЛОВ. *На 10+, вы стреляете точно, нанося свой урон. *На 7-9, нанесите урон и выберите одно:

- Чтобы попасть, вам необходимо занять опасную позицию, которую опишет ГМ
- Выстрел получается не очень удачным. Вы делаете бросок урона с помехой
- Вам приходится сделать несколько выстрелов; используйте Запас; в случае с метательным оружием –оно ломается, либо утеряно навсегда (иначе, вы можете восстановить его позже)

Избежать угрозы
Когда вы **действуете, невзирая на угрозу или оказавшись в плохом положении,** скажите, как именно вы пытаетесь решить это проблему и бросьте+то, что скажет ГМ. *На 10+, вы преуспеваете, избегая угрозы. *На 7-9, вы уступаете: ГМ предложит вам исход похуже, трудный выбор или сделку.

Встать на защиту
Когда вы **пытаетесь защитить кого-то или что-то**, бросьте +ТЕЛ. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 1 ресурс. Потратьте ваши ресурсы, чтобы:

- Принять атаку/эффект на себя
- Ополовинить входящий урон/эффект
- Перевести все внимание на себя
- Контратаковать противника; бросок урона проводится с помехой

Когда вы **продолжаете атаковать, либо угроза уже неактуальна**, вы теряете все свои ресурсы на этот ход.

Покопаться в голове
Когда вы **пытаетесь излечь сведения о чем-либо**, бросьте +ИНТ. *На 10+, ГМ расскажет вам что-то интересное и полезное, касательно данной ситуации. *На 7–9, ГМ расскажет вам только что-то интересное, а вот как обернуть это на пользу – это уже ваша проблема. ГМ также может спросить "Откуда ты это знаешь?". Расскажите ему.

Изучить обстановку
Когда вы **внимательно изучаете ситуацию или человека**, бросьте+МДР. *На 10+, задайте ГМ 3 вопроса из списка ниже. *На 7-9, только 1. Получите преимущество на следующий ход, если действуете, исходя из полученных данных.

- Что здесь недавно произошло?
- Что вот-вот случится?
- На что мне следует обратить внимание?
- Что здесь полезного или ценного для меня?
- Кто здесь главный?
- Что здесь не то, чем кажется?

Переговоры
Когда вы **пытаетесь повлиять на персонажа ведущего, манипулируя им, чтобы заставить сделать то, чего он обычно делать не стал бы**, бросьте+ХАР. *На 10+, они укажут вам простейший способ, который их убедит. *На 7-9, они укажут вам на что-то, что могло бы их убедить, но это будет сопряжено с чем-то дорогостоящим, либо сомнительным.

Учтите, что "простейший способ" вовсе не обязательно означает простой в исполнении. Если у вас есть инструменты давления, ГМ следует принять это в учет, прежде чем назначать цену.

Помощь/Вмешательство
Когда вы **помогаете или мешаете кому-то**, бросьте+Узы вместе с ними. *На 10+ они получают преимущество, либо помеху, на ваш выбор. *На 7-9, вы подвергаете себя риску, связанному с их ходом. Вы можете использовать этот ход после их броска, но тогда вы можете дать только +1/-1.

Разбить лагерь
Когда вы **отдыхаете в опасной местности**, кто-то из партии должен потратить Запас. Когда вы пробуждаетесь после нескольких часов сна, восстановите половину от максимума ОЗ.

Первая помощь
Когда вы **тратите несколько минут на лечение чьей-то раны**, используйте Запас и:

- Если состояние раны не ухудшается, вы исцеляете 1d6 +ваш ИНТ ОЗ. Если выпала 1, ГМ опишет осложнения, произошедшие в связи с ранением. Если пациент был подвержен атаке со свойством месиво, осложнение возникает также при результате броска 2
- Если рана ухудшается, вы стабилизируете ее. Бросьте 1d6; если выпало 1 или 2, возникает осложнение

Последний вздох
Когда **вы умираете**, вы заглядываете по ту стороны Черных врат Царства мертвых (ГМ опишет это). А потом просто делайте бросок. Да, просто бросок+ничего – Смерти плевать, насколько вы крутой. *На 10+, вы ускользаете из лап Смерти – ситуация все еще плачевная, но вы живы. *На 7-9, Смерть сама предложит вам сделку. Примитие ее предложение, и тогда вы стабилизируетесь. *На 6-, ваша судьба предрешена. Теперь вы в руках Смерти, и скоро переступите Черту. Ведущий скажем вам, как это произошло.

Повестка и принципы игроков

- **Изобразите убедительного персонажа**
- **Бросьте ему вызов в приключении**
- **Играйте и смотрите, что будет**
- **Будьте фанатом этой игры**

- **Играйте своим персонажем честно**
- **Чтобы сделать это, сделайте это**
- **Будьте великолепны и ошибайтесь**
- **Взаимодействуйте с миром**
- **Создавайте предпосылки и развивайте их по мере игры**
- **Внесите свой вклад в игровой мир**
- **Не бойтесь противоречий**
- **Делитесь вниманием**

Справка по базовым ходам

Руби и кромсай
Когда вы **атакуете в ближнем бою**, бросьте+СИЛ. *На 10+, нанесите урон и выберите одно:

- Вы избегаете вражеской атаки
- Вы наносите дополнительные +1d6 урона, но получаете атаку в ответ

*На 7-9, вы наносите урон, но также получаете атаку в ответ.

Дать залп
Когда вы **целитесь и стреляете в противника**, бросьте+ЛОВ. *На 10+, вы стреляете точно, нанося свой урон. *На 7-9, нанесите урон и выберите одно:

- Чтобы попасть, вам необходимо занять опасную позицию, которую опишет ГМ
- Выстрел получается не очень удачным. Вы делаете бросок урона с помехой
- Вам приходится сделать несколько выстрелов; используйте Запас; в случае с метательным оружием –оно ломается, либо утеряно навсегда (иначе, вы можете восстановить его позже)

Избежать угрозы
Когда вы **действуете, невзирая на угрозу или оказавшись в плохом положении**, скажите, как именно вы пытаетесь решить это проблему и бросьте+то, что скажет ГМ. *На 10+, вы преуспеваете, избегая угрозы. *На 7-9, вы уступаете: ГМ предложит вам исход похуже, трудный выбор или сделку.

Встать на защиту
Когда вы **пытаетесь защитить кого-то или что-то**, бросьте +ТЕЛ. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 1 ресурс. Потратьте их на то, чтобы:

- Принять атаку/эффект на себя
- Ополовинить входящий урон/эффект
- Перевести все внимание на себя
- Контратаковать противника; бросок урона проводится с помехой

Когда вы **продолжаете атаковать, либо угроза уже неактуальна**, вы теряете все свои ресурсы на этот ход.

Покопаться в голове
Когда вы **пытаетесь излечь сведения о чем-либо**, бросьте +ИНТ. *На 10+, ГМ расскажет вам что-то интересное и полезное, касательно данной ситуации. *На 7–9, ГМ расскажет вам только что-то интересное, а вот как обернуть это на пользу – это уже ваша проблема. ГМ также может спросить "Откуда ты это знаешь?". Расскажите ему.

Изучить обстановку
Когда вы **внимательно изучаете ситуацию или человека**, бросьте+МДР. *На 10+, задайте ГМ 3 вопроса из списка ниже. *На 7-9, только 1. Получите преимущество на следующий ход, если действуете, исходя из полученных данных.

- Что здесь недавно произошло?
- Что вот-вот случится?
- На что мне следует обратить внимание?
- Что здесь полезного или ценного для меня?
- Кто здесь главный?
- Что здесь не то, чем кажется?

Переговоры
Когда вы **пытаетесь повлиять на персонажа ведущего, манипулируя им, чтобы заставить сделать то, чего он обычно делать не стал бы**, бросьте+ХАР. *На 10+, они укажут вам простейший способ, который их убедит. *На 7-9, они укажут вам на что-то, что могло бы их убедить, но это будет сопряжено с чем-то дорогостоящим, либо сомнительным.

Учтите, что "простейший способ" вовсе не обязательно означает простой в исполнении. Если у вас есть инструменты давления, ГМ следует принять это в учет, прежде чем назначать цену.

Помощь/Вмешательство
Когда вы **помогаете или мешаете кому-то**, бросьте+Узы вместе с ними. *На 10+ они получают преимущество, либо помеху, на ваш выбор. *На 7-9, вы подвергаете себя риску, связанному с их ходом. Вы можете использовать этот ход после их броска, но тогда вы можете дать только +1/-1.

Разбить лагерь
Когда вы **отдыхаете в опасной местности**, кто-то из партии должен потратить Запас. Когда вы пробуждаетесь после нескольких часов сна, восстановите половину от максимума ОЗ.

Первая помощь
Когда вы **тратите несколько минут на лечение чьей-то раны**, используйте Запас и:

- Если состояние раны не ухудшается, вы исцеляете 1d6 +ваш ИНТ ОЗ. Если выпала 1, ГМ опишет осложнения, произошедшие в связи с ранением. Если пациент был подвержен атаке со свойством *месиво*, осложнение возникает также при результате броска 2
- Если рана ухудшается, вы стабилизируете ее. Бросьте 1d6; если выпало 1 или 2, возникает осложнение

Последний вздох
Когда **вы умираете**, вы заглядываете по ту стороны Черных врат Царства мертвых (ГМ опишет это). А потом просто делайте бросок. Да, просто бросок+ничего – Смерти плевать, насколько вы крутой. *На 10+, вы ускользаете из лап Смерти – ситуация все еще плачевная, но вы живы. *На 7-9, Смерть сама предложит вам сделку. Примитие ее предложение, и тогда вы стабилизируетесь. *На 6-, ваша судьба предрешена. Ведущий скажем вам, как это произошло.

Пирушка
Когда вы **возвращаетесь с победой и решаете устроить вечеринку**, потратьте ценный предмет и бросьте+1 за каждый дополнительно потраченный ценный предмет.
*На 10+, выберите три. *На 7-9, выберите два.
*На 6-, выберите одно, однако ситуация выходит из-под контроля – ГМ уточнит, как именно.

- Вы подружились с полезным НПС
- До вас дошли слухи, сулящие некие возможности
- Вы получаете полезную информацию
- Вы избегаете угрозы (чары/обман/заключение)

Отдых
Когда у вас **появляется возможность спокойно отдохнуть в безопасном месте**, после дня отдыха вы полностью восстанавливаете ОЗ. После трех дней – снимаете одну травму на выбор. Если вы находитесь под присмотром целителя (не обязательно магического), вы лечите по две травмы за каждые два дня отдыха.

Совершить опасное путешествие
Когда вы **совершаете опасное путешествие вместе с группой**, используйте Запас за каждый день путешествия, после чего лидер группы сделает бросок+МДР.
*На 10+, выберите одну из опций:

- Вы путешествуете незаметно, избегая угрозы –либо по пути, либо в пункте назначения
- Вы обнаруживаете интересное место и заносите его на свою карту
- Вы обнаруживаете признаки угрозы; спросите ГМ, в чем дело и что это может означать
- Путь занимает меньше времени, чем вы ожидали; спросите ГМ, сколько времени вы сэкономили (это не затрагивает потребление Запасов)
- Вы используете Запасы весьма рационально, либо находите новые: ГМ расскажет, сколько вам удалось сохранить; распределите остатки между группой.

*На 7-9, ГМ также выбирает что-то из списка, но его выбор не может противоречить вашему:

- Путь занимает больше времени, чем вы ожидали
- Вам придется потратить больше Запасов
- Кто-то вас преследует
- На пути возникает опасность
- В процессе пути вы открываете для себя что-то неприятное

*На 6-, путь прерывается из-за неких обстоятельств. Вы можете продолжить движение после того как разберетесь с этим.

Конец сессии
Когда вы **заканчиваете игровую сессию**, выберите Узы, которые, по вашему мнению, получили развитие (разрешились, либо неактуальны). Спросите играющих этими персонажами, согласны ли они с этим. Если да, наградите их Опытом и создайте новые Узы по своему усмотрению.
После обновления Уз, обратите внимание на Стремления. Если Стремления реализованы, выдайте Опыт. Затем, пусть вся группа разом ответит на три следующих вопроса:

- Узнали ли мы что-то новое и важное об этом мире?
- Довелось ли нам одолеть значимого монстра или противника?
- Смогли ли мы добыть ценное сокровище?

Наградите их Опытом за каждое "да".

Повысить уровень
Когда у вас **есть время для отдыха (часы или дни) и опыт, равный вашему Уровню+10**, вы можете потратить его, чтобы усовершенствовать свои навыки следующим образом:

- Вычтите из опыта ваш Уровень+10,
- Повысьте уровень на 1
- Выберите: получить новый ход, либо повысить характеристику на 1 до максимума в +2

Когда вы **достигаете уровня 6 или выше**, вы можете выбрать одну из следующих опций заместо выбора нового хода или повышения характеристики (по одному разу на одну опцию):

- Увеличить характеристику на 1, до максимума +3
- Получить сложный ход из другого буклета (не стартовый ход!)
- Получить особый классовый ход из вашего буклета (ищите в своем буклете, левый нижний угол)

Усердно заниматься
Когда вы **проводите свободное время за учебой, медитацией или тяжелой практикой**, вы получаете подготовку. За неделю занятий – 1 очко подготовки. За месяц и более – 3 очка. Когда ваши занятия окупаются, расскажите, как именно вы готовились и потратьте 1 очко подготовки, чтобы добавить +1 к любому броску, даже если он уже сделан. На один бросок можно тратить не больше 1 очка подготовки.

Найм
Когда вы **хотите обзавестись наемником**, скажите ГМ, кто вам нужен, одним из следующих способов:

- Умелый ______ (проводник, телохранитель, вор и т.д.)
- Группу ______ (носильщиков, менестрелей, стражей и т.п.)

Группа соратников ведет себя также как и один, но обладает свойством *группа*. Если ГМ говорит, что в этом месте нет подходящих людей – поищите еще раз, либо двигайте дальше. Иначе, бросьте+ничего. Если у вас хорошая репутация в этих местах или вы готовы бросаться деньгами (ГМ уточнит, сколько), сделайте бросок с преимуществом. *На 10+, вы находите подходящий вариант. *На 7-9, выберите одно, ГМ уточнит детали:

- Они потребуют большей компенсации деньгами или в иной форме
- Они предъявят условие (им нужно разрешение от кого-то, услуга и т.п.)
- Они оказываются далеко не так хороши

Приказать соратнику
Когда вы приказываете, либо ожидаете от соратника исполнения чего-то сомнительного или противоречащего его Инстинктам, бросьте+Лояльность. *На 10+, они делают это успешно, насколько могут. *На 7-9, они исполняют дело, но выберите одно:

- Их Лояльность понижается на 1
- Они начинают жаловаться, сейчас или позже, и требуют чего-то в ответ
- Подозрения, лень или страх заставляют их исполнять дело дольше, чем предполагалось

Делай свою работу
Когда соратник **делает что-то рискованное, в рамках своих *свойств* или ходов**, бросьте+Качество. *На 10+, они делают это успешно, насколько оно возможно. *На 7-9, они исполняют дело, но возникают какие-то проблемы или последствия; ГМ уточнит, что именно.

Когда соратник делает **что-то рискованное и выходящее за рамки его *свойств* и ходов, или что-то сам по себе**, ГМ просто объяснит вам, что произошло. Бросок не делается.

Позвать на помощь
Когда соратник **помогает вам сделать некий ход, требущий броска, вы получаете преимущество**, но вместе с тем они подвергают себя опасности.

Когда соратник **помогает вам Рубить и кромсать, либо Дать залп**, ваш бросок урона проходит с преимуществом; более того, вы еще добавляете и те бонусы к атаке, которыми обладает сам соратник.

Когда соратник **помогает вам Встать на защиту**, вы можете потратить 1 ресурс на то, чтобы перенаправить атаку на них заместо себя.

Варвар

Имя ______________________________

Внешность
(Выберите одно из каждой категории)

Измученный, Одержимый , Туманный или Дикий взгляд
Мускулистый, Долговязый, Поджарый или Гибкий
Странные татуировки, Необычные украшения или Без украшений
Лохмотья, Шелка, Одежда мародера или Обмотки из шкур

Стремления
(Выберите одно)

☐ Странствие
Обучите других путям своего народа, и научитесь чему-нибудь взамен.

☐ Честь
Придерживайтесь своего кодекса чести, чего бы вам это не стоило.

☐ Завоевание
Докажите свое превосходство другим.

Узы
(Задайте эти вопросы своим компаньонам)

Кто из вас слабовольный горожанин? ________________

Кому из вас я обязан? ________________

Кто из вас считает меня обычным дикарем? ________________

Кто из вас обожает мои истории? ________________

Происхождение
(Выберите одно)

☐ Пришедший издалека
Когда вы **ведете группу, Совершая опасное путешествие или Избегая угрозы, обусловленной природной средой**, вы можете описать, как ранее сталкивались с подобной проблемой в своих путешествиях; если вы это делаете, получите преймущество для своего броска.
Помимо того, когда вы **Копаетесь в голове о своей родине и ее традициях**, результаты бросков 6- считаются за 7-9.

☐ Зверолюд
В ваших жилах течет кровь монстров или зверей. Опишите, как это влияет на вас! Вы начинаете игру с тремя ходами и ячейками Наследия, а на начало каждой сессии (включая первую), вы отмечаете две ячейки Наследия заместо одной. (сверьтесь с механикой Наследия в правилах)

☐ Вандал
Ваш народ известен только войнами и насилием. Когда вы **Изучаете обстановку**, при успехе вы можете задать дополнительный вопрос "Кто здесь слабый?" бесплатно.
Также, когда вы **доказываете кому-то свое превосходство силы**, вы получаете преимущество на следующий ход против их соратников, подчиненных и приспешников.

Снаряжение
(Выберите из доступных вариантов)

Ваша Нагрузка равна 7. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1), кинжалом (*рука*, вес 1) и парой безделушек с вашей родины, опишите их! **Выберите оружие**:
☐ Топор (*взмах меча*, вес 1)
☐ Двуручный меч (*взмах меча*, урон +1, вес 2)
☐ Копье (*удар копья*, *метательное*, *близко*, вес 1)
Выберите одно:
☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)
☐ Щит (броня +1, вес 2)
☐ Потрепанный лук (*близко*, вес 2)

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **Рубите и кромасаете**, на 12+ нанесите урон и укажите что-нибудь (оружие, позиция, конечность, достоинство и т.п.), чем обладает ваш враг; он это теряет (это не должно быть смертельным). Расскажите нам, как

Какая из ваших черт наиболее отчетливо выдает в вас чужака?

Что более всего нравится вам в "цивилизованных землях"?

Какая культурная норма "цивилизованных людей" вам противна?

Как люди этой страны относятся к вам?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +2**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 24

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Грация пантеры

Пока **ваш уровень Нагрузки ниже 7, и вы не носите броню**, вы получаете броню 1. Щиты, в рамках этого хода, за броню не считаются.

Геркулесовы аппетиты

Пока одни хотят насладиться вином, а другие властью над слугами, вы хотите всего и сразу. **Выберите два аппетита**:

- ☐ Конфликты и разрушения
- ☐ Кровавая месть
- ☐ Власть над другими
- ☐ Смертные удовольствия
- ☐ Завоевание
- ☐ Потерянные знания
- ☐ Богатство
- ☐ Известность и слава

Когда вы **делаете бросок, чтобы утолить один из аппетитов**, вы можете перебросить одну из костей, но вторую вы обязаны оставить. Если результат переброса равен 1, ГМ обозначит какое-то осложнение, либо опасность, связанные с вашим необдуманным поведением.

Когда вы **Повышаете уровень**, можете вычеркнуть один из аппетитов, если считаете, что утолили его полностью; если так, вы можете выбрать новый аппетит взамен. Сделать это можно только единожды.

Могучий

Любое рукопашное оружие, которым вы владеете, получает свойства *мощное* и *месиво*.

На своих условиях

Когда вы **делаете свой Последний вздох**, на 7-9, вы можете предложить Смерти свою сделку в обмен на вашу жизнь. Если Смерть ее принимает, вы возвращаетесь к жизни. Если нет – умираете.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Вестник войны

Когда вы **зятягиваете мощную ноту в свой медный рог или издаете громкий рев в разгар битвы**, бросьте+ТЕЛ. *На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно:

- Ваши союзники избавляются от страха и получают преимущество на следующий бросок урона
- Выберите врага – он отвлечен или ошеломлен
- Выберите достойного противника, он будет считать вас главной угрозой на поле боя
- Ваши враги охвачены страхом; надавите – и они побегут

Если в этом бою вы не успели убить врага, прежде использовать этот ход, вы делаете бросок с помехой.

☐ Знак силы

Когда вы **проводите некоторое время, непрерывно размышляя о своей прошлой славе**, вы можете пометить себя символом своей силы (ритуальные шрамы, татуировки и т.п.). Любое разумное смертное существо, которое видит этот символ, инстинктивно чувствует, что вы - Сила, с которой нужно считаться, и относиться должным образом.

☐ Кровавый дар

Вы посвящены в старые пути жертвоприношений. Выберите для вашего покровителя (боги, духи предков, тотем и т.п.) что-то ценное: золото, кровь, кости или подобное. Когда вы **жертвуете эти вещи в порядке ритуала**, бросьте+МДР. *На 10+, ГМ даст вам полезное видение, связанное с текущими проблемами, или дар, который вам поможет. *На 7-9 ваши покровители считают жертву недостаточной – отдайте что-то от своей плоти и получите видение или дар.

☐ Непокоренный, Непреклонный, Несломленный

Когда вы **Разбиваете лагерь**, вы можете описать шрам, полученный в последней битве. Если вы это делаете, исцелите дополнительные 1d6 ОЗ или травму. Также, когда вас **удерживают физически или ментально**, вы можете получить травму, чтобы мгновенно избавиться от ваших оков.

☐ Великий вождь

Когда вы **Нанимаете воинов, сплочая их под своими знаменами**, добавьте ваше ТЕЛ к этому броску; а также, все ваши соратники получают свойство *воин*, пока вы ведете их.

☐ Жажда крови

Когда вы **проливаете кровь в пылу битвы, свою или чужую, впадая в транс**, вы игнорируете страх, боль, контроль разума и эффекты травм до тех пор, пока продолжаете сражаться; однако вам придется Избежать угрозы+МДР, если захотите выйти из транса до окончания боя.

☐ И это все, что ты можешь!?

Когда вы **сознательно принимаете на себя атаку**, бросьте+ТЕЛ. *На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно. *На 6-, выберите одно, но вы дополнительно получаете 1d6 урона.

- Ополовиньте урон, прежде чем применить броню
- Их оружие разбивается об вас
- Вы узнаете об одной слабости врага; опишите ее
- Ваша наглость приводит в ярость, либо ужасает врага
- Вы игноруете все эффекты атаки, кроме урона. (*т.е.*: вас не сдвинули, не подожгли, отравили, удерживают и т.п.)

Бард

Имя ______________________

Внешность

(Выберите одно из каждой категории)

Понимающий, Пламенный или Радостный взгляд
Модная прическа, Растрепанные волосы или Стильная шляпа
Практичная одежда или Неудобная красивая одежда
Упитанный или Стройный

Стремления

(Выберите одно)

☐ Товарищество
Используйте ваше искусство, чтобы помочь нуждающимся.

☐ Приключение
Вдохновляйте других на решительные действия.

☐ Дипломатия
Избегайте конфликтов и разряжайте напряженные ситуации.

Узы

(Задайте эти вопросы своим компаньонам)

Кто из вас путешествует со мной дольше всех? ______________

С кем из вас я разделяю… *сложное* прошлое? ______________

О ком из вас я слышал истории еще до встречи? ______________

Кто из вас станет вдохновением для моего следующего шедевра? ______________

Кому из вас я могу *больше всего* доверять, и почему? ______________

Кто из вас доверяет мне *меньше всего*, и почему? ______________

Уровень___ Опыт______________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **ведете с кем-то Переговоры**, на 12+ ГМ также скажет вам, как вы можете сделать их своими союзниками

Происхождение

(Выберите одно)

☐ Хранитель мудрости
Когда вы **используете Знание барда, на 10+** вы можете задать ГМ дополнительный вопрос касательно субъекта; он даст вам правдивый ответ.

☐ Поющий клинок
Если **после броска Vox Arcanus с результатом 10+** вы **решаете Рубить и кромсать**, получите преимущество на бросок Руби и кромсай.

☐ Льстец
Когда вы **ведете с кем-то Переговоры, на 10+** вы можете задать им еще один вопрос, на который они обязаны ответить правдиво. Это информация может случайно соскользнуть с языка или быть выражена языком тела; они и сами не заметят, как выдадут эту информацию.

Снаряжение

(Выберите из доступных вариантов)

Ваша Нагрузка равна 6. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1) и музыкальным инструментом на ваш выбор, опишите его значимость для себя! **Выберите два**:

- ☐ Кожаная броня (броня 1, вес 1)
- ☐ Дуэльная рапира (*взмах меча*, *точное*, вес 1)
- ☐ Потрепанный лук (*близко*, вес 2) и короткий меч (*взмах меча*, вес 1)
- ☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)

Какую роль в обществе играют барды? Как ими становятся?

Как выглядит ваш инструмент и почему он важен для вас?

Какие сказки или легенды вам нравится рассказывать больше всего?

Какое произведение искусства вы собираетесь притворить в жизнь и что вам понадобится для вдохновения?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	D6 +0
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Vox Arcanus

Вы обладаете способностью вплетать магию в свои выступления, будь то музыка, танцы, ораторство или что-то еще. Опишите свой стиль выступления, а затем **выберите три песни, которые вы знаете:**

- ☐ **Псалом спокойствия**: Исцеляет союзнику 1d6+1 ОЗ.
- ☐ **Гимн храбрости**: Освобождает разум союзника от страха, отчаяния или зачарования.
- ☐ **Песнь отмены**: Заглушает заклинание или иной слышимый вами колдовской эффект, что приводит его к сбою.
- ☐ **Боевая баллада**: Союзник получает преимущество на следующий свой бросок урона.
- ☐ **Ужасающая панихида**: Противник испытывает страх и реагирует соответственно, пока вы исполняете эту песнь.
- ☐ **Неблагозвучный аккорд**: Противник ненадолго оглушается и теряет слух.
- ☐ **Пленительная мелодия**: Привлекает внимание существ в количестве, равному вашему уровню; они замирают, слушая вас до тех пор, пока их не отвлекут, либо вы не закончите свое выступление.
- ☐ **Злобный ноктюрн**: Противник желает достать вас любой ценой, принимая поспешные решения и подвергая себя опасности; ГМ опишет, как именно это происходит.
- ☐ **Старинная кантана**: Вы получаете способность говорить на любом языке разумного существа на короткое время.

Когда вы **вплетаете магию в свое выступление**, выберите одну из песен и бросьте+ХАР. *На 10+, вы получаете ожидаемый эффект. *На 7-9, выберите одно:

- Ваше выступление ненамеренно затрагивает и другие цели, оказывания на них аналогичное влияние; ГМ расскажет, как это произошло
- Выступление опьяняет вас подобно вину; вы получаете помеху ко всем броскам ХАР, пока не потратите несколько минут, чтобы прийти в себя
- Вы привлекаете нежелательное внимание или подвергаете себя опасности

Когда вы **достигаете уровня 6**, выберите две дополнительные песни из списка.

Знание барда

Когда вы **Копаетесь в голове о ком-то или чем-то связанном с рассказами, песнями или легендами, которые вам доводилось слышать**, вы делаете бросок+ХАР заместо ИНТ. ГМ может спросить, что это за рассказ, песня или легенда. Расскажите об этом.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Очаровательный и открытый

Когда вы **говорите с кем-то откровенно**, вы можете задать им вопрос из списка ниже. Они должны ответить правдиво; а затем *они* могут задавать вам вопрос из того же списка, на который уже *вы* обязаны ответить честно:

- Могу ли я доверить тебе (___________)?
- Что ты чувствуешь прямо сейчас?
- Чего ты желаешь более всего?
- Чего бы ты хотел от меня?
- Кому ты служишь?

☐ Сеть контактов

Когда вы **заявляется, что знаете кого-то, кто мог бы вам помочь**, опишите этого человека и бросьте+ХАР. *На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно:

- Вы не должны им услугу
- В данный момент у них нет никаких проблем
- Они не владеют опасной информацией

☐ Сорвиголова

Когда вы **бросаетесь в драку или иную опасную ситуацию**, бросьте+ЛОВ. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 1 ресурс. Вы можете потратить их на то, чтобы:

- Эффектно преодолеть препятствие на своем пути
- Создать препятствие для врага или отвлечь его
- Перевести внимание с себя на союзника или наоборот

Когда **угроза миновала или устранена**, вы теряете все ресурсы.

☐ Небылицы

Когда вы **проводите какое-то время за сплетничеством**, бросьте +ХАР. *При успехе, вы узнаете об интересной возможности. *На 10+, вы также можете пустить свой слух; он распространится со скоростью лесного пожара.

☐ Пламенная речь

Когда вы **когда используете свою речь, чтобы разжечь страсть в душах людей**, бросьте+ХАР. *На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно:

- Страсть, которую вы разжигаете, принимает разные формы. Выберите: любовь, похоть, ненависть, верность, жадность, зависть, жесткость и т.д.
- Страсть толкает людей на соответствующие действия.
- Эффект просто потрясающий! Он становится сильнее.

☐ Скиталец

Вы много где были. Когда вы **прибываете куда-то**, спросите ГМ о важных местных традициях, ритуалах и прочему подобному; ведущий расскажет, что вам нужно знать. Если вы **прибываете в цивилизованные поселения, которые доводилось посещать ранее**, вы можете дополнительно задать один из указанных ниже вопросов; ГМ ответит вам:

- С кем вы встречались здесь ранее?
- Что вы оставили здесь?

☐ Мастер на все руки

Получите ход из другого буклета; стартовые ходы в том числе. (*Другие буклеты не могут выбирать этот ход*)

Жрец

Имя ______________________________

Внешность *(Выберите одно из каждой категории)*

Добрый, Острый или Грустный взгляд
Монашеский постриг, Неброская прическа или Лысый
Длинная роба, Костюм или Обычная одежда
Тощий, Жилистый или Пухлый

Стремления *(Выберите одно)*

☐ Пилигрим
Принесите свет своей веры людям в самых разных местах и помогите им стать лучше.

☐ Миссионер
Докажите превосходство вашей церкви или бога.

☐ Пастор
Помогите другим, подвергая себя опасности.

Узы *(Задайте эти вопросы своим компаньонам)*

Кто из вас *наиболее* правоверный в моих глазах? ______________

Кто из вас *наименее* правоверный в моих глазах? ______________

Кто из вас нуждается в моей защите? ______________

Кто из вас обладает *самым* крепким духом, даже будучи заблудшим?

____

Происхождение *(Выберите одно)*

☐ Теолог
Когда вы **Копаетесь в голове или оказываете Первую помощь**, делайте броски+МДР заместо ИНТ.

☐ Военный орден
Вы игнорируете свойство *неуклюжий* для доспехов, которые носите; также, вес любых доспехов (кроме щитов), что вы носите на себе, уменьшается на 2 до минимума в 0.

☐ Чудотворец
Когда вы **исполняете Требование вашего божества**, пометьте эту ячейку: ☐
Когда **вам или вашему союзнику причинен вред**, вы можете снять метку, чтобы воззвать к своему божеству – оно вмешается и проявит себя, избавляя вас или союзника от последствий вреда; расскажите, как это было!

Снаряжение *(Выберите из доступных вариантов)*

Ваша Нагрузка равна 5. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1) и символом вашего божества, опишите его! **Выберите два:**

☐ Посох (*взмах меча*, *двуручное*, вес 1)
☐ Булава (*взмах меча*, вес 1)
☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)
☐ Зелье лечения (вес 0)
☐ Кожаный доспех (броня 1, вес 1)

Уровень___ Опыт______________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **совершаете Воззвание**, на 12+ вы источаете великолепие вашего божества; опишите, как проявляется выбранная вами Благодать

Как поклоняются вашему божеству?

Какую роль ваша религия играет в повседневной жизни большинства людей?

Какие недостатки вы видите в своей религии или служении?

Что ваше божество завещает вам делать всегда? А что никогда?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +0**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Божество

Вы служите и поклоняетесь какому-то божеству, дарующего вам силу. Дайте своему божеству имя и определите его аспекты, ответив на следующие вопросы (по одному ответу):

Повелевает (солцем, морями, небесами): ____________

Олицетворяет (любовь, смерть, войну): ____________

Почитатели (знать, дворфы, маги): ____________

Враги (демоны, нежить, еретики): ____________

Требует (жертвы, секретов, победы): ____________

Когда вы **достигаете уровня 6**, выберите аспект божества; впишите в него еще один ответ.

Воззвание

Когда вы **взываете о помощи к своему божеству в трудную минуту**, выберите Благословение:

- Призыв изменяет часть реальности, которой божество **управляет**
- Призыв оказывает влияние на то, что божество **контролирует**
- Призыва поддерживает тех, кто **почитает** божество
- Призыв обличает или изгоняет тех, с кем божество **враждует**

Затем бросьте+МДР. *На 10+, божество вмешается от вашего имени, в соответствии с выбранным Благословением; ГМ расскажет, как. *На 7-9, выберите осложнение:

- Ваш призыва весьма заметен и привлекает нежелательное внимание
- Вмешательство незначительное, либо требует времени
- Взамен божество просит вас исполнить его Завет
- Переживание потрясает вас; вы получаете помеху ко всем броскам+МДР, пока не потратите некоторое время, чтобы очистить разум (*вы не можете выбрать это, если травма МДР уже действует*)

Божественная защита

Когда вы **взываете к божеству о защите для себя или союзников**, бросьте+МДР. *На 10+, наделите цель вашей молитвы двумя следующими эффектами. *На 7-9, наделите одним и выберите осложнение из списка Воззвания.

- Цель исцеляется на 1d6+1 ОЗ
- Следующий бросок урона против цели получает помеху
- Если цель Избегает угрозы сейчас или чуть позже, бросок получает преимущество
- Враг, стоящий перед целью, отбрасывается назад

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Очищение

Божественная защита получает дополнительные опции:

- Цель излечивается от яда и болезни
- Пагубное влияние на разум или душу цели заканчивается

☐ Проводник рока

Когда **кто-то другой делает Последний вздох в вашем присутствии**, вы можете Помочь им, но на 7-9 Смерть втягивает вас в свою сделку. Дополнительно, когда вы **доводите ОЗ существа до нуля или исполняете погребальные обряды над недавно умершим**, душа его обретает покой и не может быть поднята в качестве нежити. Если существо уже является нежитью или не имеет души, вы избавляете его от одержимости.

☐ Молитва о наставлении

Когда вы **исполняете Требование вашего божества и молите о наставлении**, вы получаете полезное знание или дар, соответствующий тому аспекту, который контролирует ваше божество; ГМ опишет подробности. Взамен божество попросит вас что-то сделать. Если вы это делаете, получите Опыт.

☐ Священный круг

Когда вы **используете Божественную защиту**, вы можете применить эффект к дополнительным целям в количестве, равному вашему уровеню; все они должны быть на расстоянии *взмаха меча* от вашей основной цели. Если вы это делаете, выберите еще одно осложнение из списка Воззвания.

☐ Направить паству

Когда вы **проповедуете толпе**, бросьте+ХАР. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 1 ресурс.
Потратьте ресурсы, чтобы:

- Наставить людей и расположить их к себе
- Поспособствовать проявлению из лучших качеств
- Объединить их вокруг вас и повести в бой
- Погрузить их в неиствовстую радость, сожаление, гнев и т.п., на ваш выбор
- Успокоить их и побудить вернуться к своей обычной жизни

*На 6-, толпа обращается против вас.

☐ Ибо свидетельствую

Когда вы **решаете обратиться к врагам из благих намерений**, они вас, по крайней мере, выслушают. Даже самый свирепый противник отложит насилие до тех пор, пока вы не скажете свое слово; однако для этого, они должны вас понимать. Безумные или неразумные враги не подвержены этому эффекту. Помимо того, когда вы **говорите правду уверенно и искренне**, никто не может усомниться в ней. Они могут отрицать это, но в глубине души они чувствуют, что это правда.

☐ Анафема

Когда вы **Рубите и кромсаете врагов вашего божества**, вы можете бросать+МДР заместо СИЛ, а при успехе выберите один из следующих эффектов:

- Ваша атака игнорирует броню или иную защиту
- Вы подавляете одну из мистических сил противника
- Вы избавляете врага от одержимости некой сущностью

Друид

Имя ______________________________

Внешность
(Выберите одно из каждой категории)

Мудрый, Дикий или Одержимый взгляд
Меховой капюшон, Растрепанные или Заплетенные волосы
Церемониальный наряд, одежда из Кожи или Шкур
Метка:____

Стремления
(Выберите одно)

☐ Восстановление
Возвратите что-то в лоно природы.

☐ Культивация
Помогите чему-то или кому-то вырасти или перейти к следующему этапу цикла, материально или духовно.

☐ Сохранение
Уничтожте противоестественную угрозу.

Узы
(Задайте эти вопросы своим компаньонам)

Кто из вас нуждается в моем наставлении? _______________

О ком из вас мне шепчут духи? _______________

Кто из вас считается меня примитивным? _______________

Кто из вас тоже видел царство духов? _______________

Происхождение
(Выберите одно)

☐ Хранитель старой веры
Когда вы **Разбиваете лагерь**, вы можете оказать Первую помощь без использования Запасов, и если вы это делаете, вы можете исцелить свою цель от травмы, отравления или болезни заместо восстановления ОЗ или стабилизации раны .

☐ Отмеченный духами
При рождении вы получили Метку от мира духов, которую трудно не заметить. Выберите животное, в которое вы можете Обратиться, исходя из вашего домена и Метки. Когда вы **Обращаетесь в это животное**, вы получаете +1 Баланс, даже если бросок неудачный. Дополнительно, когда вы **Договариваетесь с духами вашего домена**, ваши броски проходят с преимуществом.

☐ Звероподобный
Когда вы **помечаете животное (грязью, землей или кровью)**, вы можете видеть глазами животного как своими собственными, незасимо от того, какие расстояния вас разделяют. Одновременно пометить можно только одно животное. Это не дает вам контроль над животным, но их все еще можно убедить сделать то, что нужно, путем Переговоров.

Снаряжение
(Выберите из доступных вариантов)

Ваша Нагрузка равна 6. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1) и парой безделушек из вашего домена, опишите их! **Выберите два**:

☐ Доспех из шкур (броня 1, вес 1)
☐ Деревянный щит (броня +1, вес 2)
☐ Посох (*взмах меча*, *двуручное*, вес 1)
☐ Копье (*взмах меча*, *метательное*, *близко*, вес 1)
☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)

Уровень___ Опыт_______________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **совершаете Оборотничество**, на 12+ вы можете сохранять эту форму так долго, как захотите; вам не придется тратить Баланс на поддержание.

Как вы приобрели ваши способности?

Что представляет из себя ваша Метка, почему она важна?

Что для вас духи? Чего они хотят и как их уважить?

Какие мрачные знамения сулили вам духи?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +0**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Оборотничество

Когда вы **взываете к духам, чтобы изменить свою форму**, вы превращаетесь в животное, характерное для вашего домена, бросье+МДР. *На 10+, получите 3 Баланса. *На 7-9, получите 2 Баланса. *На 6-, получите Баланс, но ГМ сделает свой ход.

Выберите домен, к которому вы привязаны – оборачиваясь, вы можете принять облик любого животного вашего домена:

- ☐ *Великие леса*
- ☐ *Шепчущие равнины*
- ☐ *Бескрайняя пустыня*
- ☐ *Зловонные топи*
- ☐ *Сапфирные острова*
- ☐ *Открытое море*
- ☐ *Облачные горы*
- ☐ *Промозглая тундра*

То, что вы несете с собой, сливается с формой животного. Вы обладаете природными способностями и недостатками, вроде: когтей, крыльев, жабр, возможности дышать под водой. Вы по-прежнему используете свои характеристики, но могут возникнуть проблемы с некоторыми ходами – домашней кошке будет непросто биться с огром. Когда вы совершаете ход в форме оборотня и получаете результат 9-, вы должны потратить Баланс, иначе вернетесь к своей обычной форме. По желанию вы можете вернуться к ней в любое время; когда вы это делаете, вы теряете все остатки Баланса.

Выберите Метку – физический атрибут или знак, говорящий о связи с духами вашего домена. Это могут быть конкретные черты животного, такие как рога парнокопытных или пятна леопарда, или что-то более общее: волосы, подобные листве, или глаза, сверкающие как хрусталь. Ваша Метка остается независимо от того, в какой форме вы пребываете.

Язык духов

Вы можете говорить и понимать животных и духов *дикой природы*; вы можете изучать их и вести Переговоры, как если бы они были людьми – для это вы бросаете+МДР заместо ХАР.

Вы всегда можете спросить ГМ, "Есть ли здесь духи?" и получить правдивый ответ. Когда вы **исполняете небольшой ритуал с подходящими подношениями (алкоголь, ладан, кровь и т.п.)**, духи этого места предстают перед вами – не всегда дружелюбные, но, по крайней мере, готовые выслушать.

Изучение сущности

Когда вы **проводите время в общении с духом животного**, дух может попросить вас об услуге. Если вы **исполняете услугу**, вы можете добавить его черты к тем, которые можете применить при Оборотничестве.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Причастие духов

Когда вы **проводите время в неком месте, примечая его духов-обитателей и взывая к ним**, бросьте+МДР. Вы получите видение, важное для вас, ваших союзников и духов, населяющих эту землю. *На 10+, видение будет ясным и полезным.
*На 7-9, выберите одно:

- Видение неясное, его значение туманно
- Видение открывает вам неприглядную правду

☐ Сплетающий формы

Когда вы **Оборачиваетесь**, выберите характеристику; ваши броски с этой характеристикий получают преимущество. ГМ тоже выбирает одну характеристику; броски с ее использованием проходят с помехой. Этот эффект действует до тех пор, пока вы не вернетесь к своей обычной форме.

☐ Говорящий на языке мира

Действие ваших ходов **Язык духов и Изучение сущности** теперь распространяются на: неодушевленные объекты природы, вроде растений или деревьев; существ, сделанных из них; сами стихии – огонь, воду, воздух и землю. Если вы перенимаете черты этих сущностей для Оборотничества, ваши формы могут быть точными копиями или движимыми объектами антропоморфной формы.

☐ Повелитель стихий

Когда вы **взываете к первобытным духам огня, воды, земли или воздуха о помощи**, опишите то, чего вы желаете, и бросьте +ТЕЛ. *На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно:

- Вы получаете именно то, чего ожидали
- Вы избегаете ответной услуги (платы)
- Вы сохраняете контроль над стихией

Чем масштабнее задача, тем выше будет цена и потенциальная опасность потери контроля над стихией.

☐ Баланс природы

Когда вы **наносите урон**, получите Баланс. Когда вы **касатесь других и транслируете энергию жизни**, вы можете потратить Баланс; за каждую единицу ваша цель исцеляет 1d6 ОЗ. Максимальное количество Баланса, которое вы можете удерживать, равно вашему ТЕЛ и 1 (смотря, что больше).

☐ Отворот

Когда вы **связываете духа, планарную сущность или нечто, противное природе, посредством ритуалов и заклинаний**, бросьте+МДР. *На 10+, вы изгоняете их из этого мира или своего носителя, либо накладываете какие-то ограничения, на ваш выбор. *На 7-9, выберите одно:

- Оно успевает нанести вам вред
- Эффект оказывается нестабильным и может быть отменен другими, либо разрушен сам по прошествии времени

Вы можете отменить этот эффект по желанию когда захотите, но это приведет к соответствующим последствиям.

☐ Красный от крови

Когда вы **принимаете форму существа опасного и ужасающего**, выберите одно из следующих свойств, которое добавите к своим атакам: *мощное*, *месиво* или *проникающее 2*. Дополнительно, пока вы **находитесь в форме Оборотня,** ваша броня равняется вашему показателю Баланса заместо обычной брони, которую вы носите.

Воин

Имя ______________________________

Внешность (Выберите одно из каждой категории)

Твердный, Мертвый или Энергичный вгляд
Встрепанные волосы, Короткая стрижка или Помятый шлем
Огрубевшая, Загорелая или Покрытая шрамами кожа
Мускулистое, Гибкое или Изувеченное тело

Стремления (Выберите одно)

☐ Защитник
Ставя себя под угрозу, защищайте тех, кто слабее вас.

☐ Милитарист
Проявите себя в бою с достойным противником.

☐ Чемпион
Поставьте честь превыше личной выгоды.

Узы (Задайте эти вопросы своим компаньонам)

Кто из вас мы сражались ранее? Со мной или против меня?
____

Кого из вас я поклялся защитить? ________________

Кто из вас *наиболее* слабое звено группы? ________________

Кому из вас нужна моя помощь, чтобы стать сильнее?
____

Происхождение (Выберите одно)

☐ Ветеран
Когда вы **Копаетесь в голове насчет сил противника или боевой обстановки**, вы можете описать похожую ситуацию, происходившую с вами ранее; если так, делайте бросок+СИЛ заместо ИНТ. Первый человек, который действует согласно полученной от вас информации, получает преимущество на свой следующий ход.
Дополнительно, когда **противник наблюдает за вами и вам предстоит сделать трудный выбор**, ГМ подскажет, чего именно ожидает от вас противник.

☐ Дитя войны
Пока вы **не носите доспехи**, ваш максимальный показатель Концентрации равен 4 заместо 3, а броски Победного рывка получают модификатор -1.

☐ Мордоворот
Когда вы **угрожаете кому-то насилием во время Переговоров**, вы делаете бросок+СИЛ заместо ХАР.

Снаряжение (Выберите из доступных вариантов)

Ваша Нагрузка равна 7. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1) и базовое оружие ближнего боя на ваш выбор (*взмах меча*, вес 1), опишите его значимость для вас!

Выберите доспех:
☐ Кольчуга (броня 1, вес 1) и сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)
☐ Чешуйчатый доспех (броня 2, *неуклюжий*, вес 3)

Выберите одно:
☐ Щит (броня +1, вес 2)
☐ Потрепанный лук (*близко*, вес 2)
☐ Тяжелое оружие (*удар копья*, урон +1, двуручное, вес 2)
☐ Кинжал (*рука*, вес 1) и сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **Рубите и кромсаете**, на 12+ вы наносите урон и избегаете ответной атаки, а также впечатляете, путаете или пугаете своего противника; опишите, как это было

Где вы научились сражаться? Кто вас научил?

Каким был самый запоминающийся бой в вашей жизни? Какие отметины он оставил на вас, физические или ментальные?

Какая крупная заварушка происходила в этих местах недавно? Вы принимали в ней участие?

За что, личто для вас, вообще стоит сражаться?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	D6 +2
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 20

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Броненосец

Вы игнорируете свойство *неуклюжий* для доспехов, которые носите; также, вес любых доспехов (кроме щитов), что вы носите на себе, уменьшается на 2 до минимума в 0.

Стиль боя

Вы обучены различным боевым приемам. Обозначьте свой стиль и **выберите три маневра, характерные для этого стиля**:

- ☐ **Сокрушитель мечей**: Вы обезоруживаете противника.
- ☐ **Размашистый удар**: Ваш бросок урона получает свойство *проникающее +3*.
- ☐ **Парирование**: Следующий бросок урона против вас получает помеху.
- ☐ **Вдохновляющий клич**: Вы, либо ваш союзник, способный вас видеть и слышать, исцеляете 1d6 ОЗ и избавляетесь от страха.
- ☐ **Сокрушительный удар**: Если у вашего врага есть броня, уменьшите его броню на 1 до минимума в 0.
- ☐ **Рубка**: Вы наносите урон одному врагу в пределах достягиемости, но с помехой.
- ☐ **Выход из боя**: Вы безопасно уходите с дистанции ближнего боя со своим противником до или после того как нанесли урон, на выбор.
- ☐ **Провокация**: Вы полностью перенимаете внимание врага на себя, пока смотрите ему в глаза.
- ☐ **Тяжелая рука**: Ваша атака наносит +1 урона и получает свойство *мощное*. Если атака уже обладает этим свойством, она становится еще сильнее.

Когда вы **готовитесь к бою (посредством разработки стратегии, спокойной медитации, доводя себя до исступления или как-то иначе)**, вы теряете всю имеющуюся Концентрацию и получаете 3 Концентрации взамен. Ваш максимальный объем Концентрации равен 3.

Когда вы **Рубите и кромсаете**, при успехе, в дополнение к нанесению урона, вы можете потратить Концентрацию. Если вы это делаете, вы можете исполнить маневр, который является частью вашего стиля.

Когда вы **достигаете уровня 6**, выберите два дополнительных маневра из списка выше.

Победный рывок

Когда вы **побеждаете врага в рукопашном бою**, бросьте 1d6. Если результат меньше или равен модификатору урона побежденного, получите Концентрацию.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Круши-ломай

Когда вы **используете грубую силу, чтобы уничтожить недвижимый объект**, бросьте+СИЛ. *На 10+, выберите три. *На 7-9, выберите два:

- Это не занимает много времени
- Ничего ценного не повреждено
- Вы не издаете громкого шума
- Вы можете вернуть все на место без особых усилий

☐ Приди и возьми

Когда вы **выцеливаете одного врага в бою**, бросьте+СИЛ. *На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно. *На 6-, ваш противник выбирает одно заместо вас!

- Никто, кроме это врага, не может напасть на вас, пока вы не атакуете другого
- Ваши броски урона против этого врага имеют преимущество, пока вы не атакуете другого
- Если враг нападает на кого-то другого или пытается уйти от боя с вами, вы можете нанести ему урон, когда он потеряет бдительность
- Скрещивая клинки, вы узнаете кое-что о его истинное природе; ГМ расскажет, что именно

☐ Военное планирование

Когда вы **осматриваете поле битвы или иную опасную обстановку**, задайте ГМ два вопроса из списка ниже. ГМ правдиво ответит.

- Как лучше зайти, выйти или пройти насквозь?
- Где лучше всего занять оборонительную позицию?
- С какой позиции лучше всего атаковать?
- Что представляет наибольшую угрозу для меня?
- Где расположились противники?

☐ Тактическая осмотрительность

Когда вы **используете Концентрацию**, вы можете немедленно задать один вопрос из списка Изучения обстановки.

☐ Владение доспехами

Когда вы **принимаете основной удар на свою броню**, вы избегаете урона, но обязаны понизить значение вашего доспеха или щита (на выбор) на 1. Если после расчета остается 0, значит, предмет ломается. Сломанную броню можно починить в течение нескольких часов и при наличи материалов (1 ☐ Запас).

☐ Глазами Смерти

Когда вы **вступаете в бой**, бросьте+МДР. *На 10+, назовите одного, кто умрет, и одного, кто выживет. *На 7-9, выберите одну опцию из двух указанных выше. Называть можно только НПС, не игровых персонажей. Если это хотя бы приблизительно возможно, ГМ сделает так, чтобы ваше видение оказалось верным. *На 6-, вы предсказываете свою собственную смерть и, как следствие, получаете помехи на все броски в этом бою.

☐ Боевой клич

Когда вы **вступаете в бой, демонстрируя силу посредством клича**, бросьте+СИЛ. *На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно:

- Союзники получают преимущество на свой следующий ход
- Вы получаете Концентрацию, но не больше максимума
- Ваши противники напуганы и ведут себя соответственно (избегают вас, атакуют неуверно и т.п.)
- Враги считают вас наибольшей угрозой, игнорируя ваших союзников, пока те сами не спровоцируют их

Пиромант

Имя ______________________________

Внешность *(Выберите одно из каждой категории)*

Тлеющий, Теплый или Пламенный взгляд
Странные ожоги, Ритуальные шрамы или Идеальная кожа
Статная осанка, Маниакальное поведение, Нескрываемая ярость
Потрескивающий, Шепчущий или Ревущий голос

Стремления *(Выберите одно)*

☐ Разжигание
Распространяйте опасные новые идеи.

☐ Разрушение
Полностью стересть с лица земли что-то важное или значимое (не обязательно материальный объект).

☐ Мучение
Жертвуйте собой, чтобы добиться желаемого результата.

Узы *(Задайте эти вопросы своим компаньонам)*

Кто из вас ранее ощущал прикосновение адского пламени? ________________

Кто из вас играет с огнем? ________________

На кого из вас я повлиял *более* всех? ________________

Происхождение *(Выберите одно)*

☐ Драконий род
Немагические жар и огонь не вредят вам, а когда вы **действуете В своем стиле**, на 10+, пламя будет гореть чуть дольше безо всякого топлива.

☐ Инфернальное влияние
Когда вы **призываете огонь любыми своими ходами**, вы можете заменить его черным адским пламенем. Такое пламя не просто жарит – оно выжигает саму душу, игнорируя броню. Существа без души не подвержены действию этого пламени.

☐ Душа Феникса
Когда вы **делаете свой Последний вздох в лучах славы**, пламя не даст вам погаснуть; вы возвращаетесь к жизни с 1d6 ОЗ, однако вам придется пожертвовать пламени что-то ценное из того, что у вас есть; ГМ скажет, что именно.

Снаряжение *(Выберите из доступных вариантов)*

Ваша Нагрузка равна 4. Вам не нужно ни оружия, ни доспехов – только пламя, что вы несете в своей душе. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1) и символом вашего жертвенного прошлого, опишите его! **Выберите одно:**

☐ Зелье лечения (вес 0)
☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования,вес 1)

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когды вы **сплетаете Пылающее клеймо**, на 12+, выберите столько свойств, сколько захотите, а ваше оружие получает свойство *месиво*.

Как и когда пламя впервые обратилось к вам?

Как вы приобрели свои способности?

Чем вы не готовы пожертвовать?

Как вы усмеряете пламя внутри себя?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +1**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Пылающее клеймо

Когда вы **сплетаете оружие из чистого пламени**, опишите его форму и бросьте+ТЕЛ. Изначально оружие имеет свойства *огненное*, *рука* и *опасный*, и длится до окончания текущей сцены. *На 10+, выберите два дополнительных свойства. *На 7-9, выберите одно:

- *взмах меча*
- *удар копья*
- *точное*
- *метательное* и *близко*
- преимущество на броски урона
- убрать свойство *опасный*

На 6-, оружие все еще действует, но получает свойство *голодный*; и лучше вам что-то предпринять, а не то…

В своем стиле

Когда вы **подчиняете пламя своей воле**, бросьте+МДР. *На 10+, оно повинуется вашим командам, принимая желаемую форму, и движется так, как вы того захотите, пока есть топливо. *На 7-9, эффекта хватает на один краткий момент.

Дай мне топливо

Когда вы **пристально вглядываетесь кому-то в глаза**, вы можете задать вопрос "Что питает огонь твоих желаний?" и они ответят вам честно, даже если сами не знают или пытаются скрыть.

Своими руками

При **изготовлении металлическим предметов**, вы можете использовать свои руки в качестве инструмента и огня. Обычное оружие, доспехи и металлические украшения могут быть созданы из сырых материалов. Также вы можете и **разобрать эти вещи**, но попытка сделать это в неблагоприятной обстановке может потребовать Избежать угрозы.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Больше огня

Когда вы **получаете урон, пламя внутри вас разгорается с новой силой**, выберите одно:

- Получите преимущество на следующий бросок сплетения Пылающего клейма
- Понизьте полученный урон на 1
- Добавьте (на выбор) свойство из списка Пылающего клейма к следующей атаке вашим огненным оружием

☐ Истина в пламени

Когда вы **вглядываетесь в источник огня в поисках ответов**, бросьте+МДР. *При успехе, ГМ расскажет вам что-то новое и интересное о текущей ситуации. *На 10+, ГМ укажет вам на полезную деталь. *На 7-9, ГМ опишет общие моменты. Если вы уже обладаете полной информацией, ГМ скажет вам об этом.

☐ Очищающий огонь

Когда вы **Разбиваете лагерь возле большого костра**, выберите одно. Когда вы **окружены большим и мощным пламенем, либо проводите ритуал вблизи такого источника огня**, выберите два:

- Вы исцеляете себе все ОЗ
- Вы исцеляетесь от травмы на ваш выбор
- Вы отращиваете любую потерянную конечность
- Вы очищаетесь от ядов и болезней

☐ Всепожирающее пламя

Добавьте следующие свойства к списку опций Пылающего клейма:

- *месиво*
- *мощное*
- *метательное* и *далеко*

☐ Придающий огню

Когда вы **говорите страстно и на повышенных тонах с НПС**, выберите одну из опций и бросьте+ХАР. *На 10+, вы достигаете желаемого эффекта. *На 7-9, эффект получается мимолетным.

- Вы прививаете им новую идею, которую они воспринимают с энтузиазмом
- Вы укрепляете их решимость, устраняя всякое чувство страха и сомнения
- Вы давите на них, заставляя отступить – пока что

☐ Вдвое ярче, вдвое быстрее

Когда вы **взываете к пламени судьбы**, вы можете засчитать один из ваших неудачных (6-) бросков как 7-9, либо 7-9 как 10+. Расскажите ГМ, чем вам пришлось пожертвовать, чтобы это произошло; эмоция, воспоминание или иная часть вашей сущности – уходит, навсегда, прямо сейчас. Затем пламя попросит вас об услуге, малой или большой (ГМ скажет, какой именно). Вы не можете повторить этот ход, пока не исполните услугу. Отказ же повлечет за собой ужасные последствия.

☐ И пусть весь мир горит

Когда вы **открываете канал, связанный с планом стихии, и вызываете огненный шторм**, скажите ГМ, чем вы жертвуете и бросьте+МДР. Небо разверзается и огонь льется подобно дождю на площади, соответствующей вашей жертве; все, что оказывается в зоне действия, получает урон. *На 10+, вы можете прекратить шторм малым усилием. *На 7-9, огонь выходит из-под вашего контроля, распространяясь там, куда его несет ветер. *На 6-, что-то разумное, голодное и очень опасное приходит с той стороны…

Паладин

Имя ______________________

Внешность
(Выберите одно из каждой категории)

Добрый, Пламенный или Сияющий взгляд
Шлем, Стильная прическа или Бритый
Потрепанный, Причудливый или Украшенный гербом символ
Стройное, Крепкое или Худощавое тело

Стремления
(Выберите одно)

☐ Рыцарство

Ставьте себя под угрозу, защищая тех, кто слабее вас.

☐ Правосудие

Не давайте пощады преступникам и неверным.

☐ Крестовый поход

Поведите других на битву во имя праведности.

Узы
(Задайте эти вопросы своим компаньонам)

Кто из вас лучше, чем хочет *казаться*? ________________

За кем из вас я буду пристально следить? ________________

Кто из вас считает меня раздражающим? ________________

Кого из вас я терплю, несмотря на ваши… *заблуждения*?
____

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **Встаете на защиту**, на 12+, заместо получения ресурсов, вы полностью уходите от атаки, каким бы невероятным это не казалось; также вы получаете какое-то преимущество перед атакующим; опишите, что произошло

Происхождение
(Выберите одно)

☐ Рыцарь-баннерет

Когда вы **повышаете голос**, он разносится далеко и пробивается даже сквозь шум битвы. Когда вы **Нанимаете людей**, добавьте ваш бонус ХАР к броску, и все нанятые вами соратники начинают с +1 Лояльности.

☐ Святой страж

Когда вы **Встаете на защиту**, вам не нужно тратить ресурсы на перенаправление атак с цели, которую вы защищаете; вы можете делать это свободно.

☐ Фанатичный крестоносец

Когда вы **молитесь о наставлении (пусть и не долго) и спрашиваете "Где здесь зло?"**, ГМ ответит вам правдиво.

Снаряжение
(Выберите из доступных вариантов)

Ваша Нагрузка равна 7. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1), чешуйчатым доспехом (броня 2, *неуклюжий*, вес 3) и неким знаком вашей веры, опишите его!

Выберите оружие:
☐ Алебарда (*удар копья*, урон +1, *двуручное*, вес 2)
☐ Длинный меч (*взмах меча*, урон +1, вес 1) и щит (броня +1, вес 2)

Выберите одно:
☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)
☐ Зелье лечения (вес 0)

Что заставило вас посвятить свою жизнь служению?

Что могло бы сбить вас с пути праведности?

Где можно найти других людей вашей веры или вашего ордена?

Чего большинство людей <u>избегает</u> в силу страха перед злом?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +2**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 20

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Броненосец

Вы игнорируете свойство *неуклюжий* для доспехов, которые носите; также, вес любых доспехов (кроме щитов), что вы носите на себе, уменьшается на 2 до минимума в 0.

Клятва паладина

Вы придерживаетесь строго морального кодекса, наделяющего вас особой силой, которую люди считают сверхъестественной. **Выберите до 4 принципов вашей клятвы**:

- ☐ Никогда не врать и не обманывать
- ☐ Всегда защищать слабых
- ☐ Никогда не позволять преступлению оставаться безнаказанным
- ☐ Всегда проявлять милосердие перед врагами
- ☐ Никогда не отказывать в помощи нуждающимся
- ☐ Никогда не придаваться смертным удовольствиям
- ☐ Никогда не проявлять трусости и не отказываться от честного призыва к битве
- ☐ Никогда не позволять ________ жить (этот принцип отменяет принцип милосердия)

Когда вы **проводите некоторое время в религиозных обрядах**, потеряйте все имеющееся у вас Рвение, а затем получите Рвение в объеме, равному количеству ваших принципов. Максимальный показатель вашего Рвения также привязан к принципам. Когда вы **действуете в соответствии с вашей клятвой**, вы можете потратить Рвение, чтобы:

- Уменьшить урон вдвое <u>после</u> применения брони, округляя в меньшую сторону
- Получить преимущество на бросок урона; также ваша атака получает свойство *мощное*
- Стоять твердо и держать позицию, несмотря ни на что
- Избавится от поражающего вас яда или болезни

Когда вы **нарушаете принципы своей клятвы**, вы теряете все оставшееся Рвение; этот принцип больше не действует при получении Рвения до тех пор, пока вы не искупите вину; ГМ скажет, что именно вы должны сделать.

Когда вы **повышаете уровень**, вы можете можете вычеркнуть один из принципов, если считаете, что полностью его реализовали, либо он к вам более не относится; если так, вы можете выбрать новый принцип взамен. Сделать это можно только единожды.

Убеждения

Когда вы **Избегаете урозы из-за боли, страха или сомнений**, вы не можете уступить; броски 6- считаются за 7-9.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Возложение рук

Когда вы **прикасаетесь к кому-то, плоть к плоти, и молитесь за их исцеление**, выберите одно:

- Они исцеляют 1d6+1 ОЗ
- Они избавляются от яда или болезни

Затем бросьте+ХАР. *На 10+, достигаете желаемого эффекта. *На 7-9, исцеление приводит к истощению; вы либо тратите Рвение, либо переносите на себя тот урон, яд или болезнь, которые пытались исцелить.

☐ Я есть Закон

Когда вы **ссылаетесь на право божественного, взывая к порядку**, бросьте+ХАР. *При успехе, ваши цели выбирают одно:

- Делать то, что вы скажете
- Медленно сдать назад, а затем убежать
- Атаковать вас

*На 10+, вы сами определяете, что они будут делать, а следующий ваш ход против них получит преимущество.

☐ Инквизиция

Когда вы **смотрите кому-то в глаза, вглядываясь в самую душу**, бросьте+ХАР. *На 10+, получите 2 ресурса. *На 7-9, получите 1 ресурс. *На 6-, вы и ваш оппонент – оба получаете по 1 ресурсу. Вы можете задать им один вопрос из списка, и они будут обязаны ответить честно:

- Ты мне врешь?
- Ты что-то скрываешь от меня?

Если ответ "да", то вы получаете преимущество на следующий свой ход против них.

☐ Маяк надежды

Когда вы **героически выступаете против надвигающейся тьмы на линии фронта**, вы немедленно получаете +1 Рвение не выше максимума; все, кто **стоят с вами плечом к плечу**, получают бонусы от ваших Убеждений до тех пор, пока угроза не будет устранена, либо вы не покините линию фронта или не падете.

☐ Миссия

Когда вы **посвящаете себя своей миссии через молитву или ритуальное причащение**, обозначьте свое намерение (например, узнать правду или очистить земли от напасти). ГМ даст вам благословение (к примеру, особое чутье или неуязвимости к холодному оружию); благословение действует до тех пор, пока вы верны своей цели. Когда вы **завершаете Миссию**, получите Опыт.

☐ Кара

Когда вы **Рубите и кромсаете существо тьмы или хаоса**, при успехе, вы можете потратить Рвение; если вы это делаете, ваш бросок урона получает преимущество, а также, выберите одно:

- Вы изгоняете их из этого мира (если у них нет "якоря")
- Вы клеймите их за приверженность силам тьмы или хаоса (опишите, как это работает)
- Вы ломаете их решимость; ГМ опишет, как именно

☐ Щит веры

Когда вы **используете щит**, он может блокировать неестественные или магические атаки, как если бы они были обычными физическими ударами; помимо того, добавьте следующий пункт в список опций Встать на защиту:

- Вы перенаправляете заклинание или магический эффект с цели, которую защищаете, на землю

Следопыт

Имя ____________________

Внешность *(Выберите одно из каждой категории)*

Дикий, Зоркий или Животный взгляд
Растрепанные волосы, Бритый или Капюшон
Камуфляж, Темная или Всепогодная одежда
Рослый, Сухопарое или Крепкое тело

Стремления *(Выберите одно)*

☐ Дикарь
Избегайте обычаев и условностей цивилизованного мира.

☐ Натуралист
Помогайте животным и духам природы.

☐ Хранитель
Боритесь с противоестественными угрозами.

Узы *(Задайте эти вопросы своим компаньонам)*

Кого из вас я сопровождал ранее? ________________

Кто из вас является другом природы? ________________

Кому из вас здесь нечем заняться? ________________

Кто из вас похож на добычу (*жертву*)? ________________

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **Даете залп**, на 12+ ваши выстрелы поражают жизненные точки, игнорируя броню и ослабляя, либо нанося дополнительный вред цели; опишите, какой именно.

Происхождение *(Выберите одно)*

☐ Проводник
Когда вы **отправляетесь на Разведку**, выберите одну опцию, даже при неудачном броске; помимо того, добавьте следующие варианты вопросов к списку Разведки:

- Где мне лучше спрятаться или как смешаться с окружением?
- Как мне войти, выйти или просто пройти это место?
- Что вижу я, чего не видят другие?

☐ Знаток диких мест
Вы всегда можете найти обратную дорогу, как бы сильно вы не заплутали – вам не понадобится делать бросок во Избежание угрозы; и вы с легкостью можете нарисовать карту тех мест, в которых побывали. Когда вы **направляете группу, Совершая опасное путешествие**, вы получаете преимущество на этот бросок.

☐ Хранитель природы
Когда вы **Копаетесь в голове о каком-то монстре**, вы бросаете +МДР заместо ИНТ. Дополнительно, выберите любимый тип врагов наподобие драконов, гигантов, гоблиноидов или демонов: ______________________. Добавьте следующий вопрос к списку Застрельщика:

- Я борюсь со своим любимым типом врагом?

Снаряжение *(Выберите из доступных вариантов)*

Ваша Нагрузка равна 6. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1), кожаным доспехом (броня 1, вес 1) и охотничий лук (*близко*, *далеко*, вес 2). **Выберите два**:

☐ Короткий меч (*взмах меча*, вес 1)
☐ Копье (*удар копья*, *метательное*, *близко*, вес 1)
☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)
☐ Антитоксин (вес 0)

Что заставляет вас возвращаться в лоно цивилизации? Как к вам относятся другие люди?

Как большинство людей относятся к дикой природе, и почему?

Из тех монстров, что вы встречали, какой был самым опасным?

О чем вас чаще всего просят другие?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +1**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 18

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Разведка

Когда вы **выдвигаетесь вперед, чтобы исследовать опасную зону**, скажите, как вы это делаете, и бросьте+ЛОВ. *При успехе, вы возвращаетесь без проблем; ГМ опишет, что вы обнаружили. *На 10+, выберите три. *На 7-9, выберите одно:

- Задайте вопрос из списка Изучить обстановку о том, с чем вы столкнулись (этот пункт повторяемый)
- Вам удалось оттуда что-то утащить; ГМ скажет, что именно
- Вы подготовились или обустроили какое-то преимущество для возвращения; обсудите детали с ГМ
- Вы уходите незамеченным, не оставляя следов и подозрений

На 6-, выберите одно:

- Вы возвращаетесь, но за вами тянутся неприятности! ГМ опишет, что произошло
- Вы пропали без вести; ГМ раскроет детали позже

Застрельщик

Когда вы **вступаете в бой**, ответьте на следующие вопросы:

- Меня ничто не отягощает, например, *неуклюжие* доспехи?
- Предусмотрел ли я эту угрозу в ходе Разведки?
- Есть ли здесь место для маневра?
- Враг намного больше меня?

За каждый ответ "да" получите Готовность. В процессе боя вы можете тратить Готовность, чтобы выполнить одно из следующих действий (опишите, как это происходит):

- Привлечь к себе внимание врага и заманить его в невыгодную позицию
- Сократить расстояние между вами и противником, прежде чем он сможет среагировать
- Уйти с дистанции ближнего боя с противником, избегая ответных атак
- Улониться от некой опасности на поле боя, не делая бросок Избежать угрозы

Когда **бой заканчивается**, вы теряете все остатки Готовности.

Бездонный колчан

Когда вы **Разбиваете лагерь**, пометьте эту ячейку: ☐
Когда вы **используете Запас, чтобы получить стрелы (см. Дать залп)**, вместо этого вы можете убрать метку выше. Вы не можете использовать эту способность, если у вас нет колчана со стрелами (он был утерян, украден, конфискован и т.п.) или, согласно повествованию, у вас не осталось боеприпасов.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Град стрел

Когда вы **Даете залп**, перед тем, как сделать бросок, вы можете потратить Запас или стереть отметку в ячейке Бездонного колчана; если так, ваша атака получает свойство *площадь*; бросок урона для каждой цели проводится отдельно.

☐ Камуфляж

Когда вы **затаились в естественной среде**, враги не могут заметить вас, пока вы сами себя не выдадите (посредством атаки, к примеру). Когда вы **передвигаетесь медленно и осторожно**, вы не производите ни звука и не оставляете следов.

☐ Дикая эмпатия

Вы можете говорить и понимать животных; вы можете внимательно изучить и Договориться с ними, как если бы они были людьми; более того, вы можете Нанимать животных, как обычных соратниками, с учетом всех правил. Также, любое животное-соратник начинает с +1 Лояльности.

☐ Охота и преследование

Когда вы **тратите немного времени на то, чтобы осмотреть окружение**, вы можете спросить ГМ "Есть ли здесь следы или знаки какого-то передвижения?", он ответит правдиво.
Когда вы **изучаете следы и знаки передвижения**, бросьте+МДР. *При успехе, вы можете следовать этой тропой, пока не упретесь в развилку или препятствие; также вы можете задать один из указанных ниже вопросов. *На 10+, задайте два вопроса:

- Откуда они пришли?
- Что они делают или, вероятно, собираются сделать?
- Что еще мне следует поискать?

☐ Первопроходец

Когда вы **Избегаете угрозы, чтобы преодолеть препятствие**, при успехе, вы можете безопасно провести с собой одного из ваших спутников. Что бы вы не выбросили, вы можете пожертвовать частью своего снаряжения, чтобы игнорировать последствия – это может что-то, что у вас под рукой, или то, что имеет смысл с точки зрения повествования.

☐ Ловкий выстрел

Когда вы **делаете невероятный выстрел из лука с особым эффектом**, опишите, чего вы хотите, и бросьте+ЛОВ. *На 10+, ГМ поставит вам одно условие, необходимое для выстрела. *На 7-9, он назовет до трех условий:

- Вам потребуется время, чтобы прицелиться
- Вам придется поставить себя в уязвимое положение
- Потратьте Запасы, либо уберите метку с ячейки Бездонного колчана
- Пожертвуйте, либо подвергните опасности что-то ценное

☐ Ловец

Вы можете потратить Запас, чтобы приготовить ловушку в этой местности. Когда **кто-то проходит рядом с местом расположения ловушки**, бросьте+МДР. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 1 ресурс. Потратьте ресурсы, один-к-одному, чтобы задействовать следующие события (опишите, как это было):

- Цель получает урон
- Цель обездвижена, пока не сломает ловушку
- Ловушка оповещает вас об опасности; независимо от того, где вы находитесь, вы услышите или почувствуете это
- Цель получает травму конечности или органов чувств
- Цель вынуждена сместиться в нужном вам направлении

Вор

Имя ______________________

Внешность (Выберите одно из каждой категории)

Хитрый или Криминальный взгляд, Повязка на глаз
Капюшон, Грязные или Стриженные волосы
Темные, Модные или Обыкновенные одежды
Тощее, Крепкое или Гибкое тело

Стремления (Выберите одно)

☐ Авантюрист
Возьмите на себя риск, чтобы добыть нечто ценное.

☐ Разведчик
Проникайте в хорошо защищенные места.

☐ Сорвиголова
Забудьте о планах, бросайтесь навстречу опасности.

Узы (Задайте эти вопросы своим компаньонам)

Кто из вас *единственный*, кто мне доверяет? ________________

Кто из вас прикроет мне спину? ________________

Кто из вас считает меня бесполезной крысой? ________________

Кто из вас готов сделать то, что *нужно*? ________________

Происхождение (Выберите одно)

☐ Медвежатник
Когда вы **Изучаете обстановку или используете Чувство опасности**, вы можете спросить ГМ "Есть здесь что-то ползеное или ценное для меня?" просто так, даже при неудачном броске.

☐ Глушитель
Добавьте следующую опцию в список Скрытой атаки:

- Вы временно поражаете конечность или органы чувств своего противника

Дополнительно, когда вы **наносите Скрытную атаку**, на 10+ вы выбираете три опции заместо двух.

☐ Уличная крыса
Когда вы **оппонент отвлечен и вы видите укрытие**, вы можете исчезнуть из поля зрения и спрятаться, просто так, без бросков.

Снаряжение (Выберите из доступных вариантов)

Ваша Нагрузка равна 6. Вы начинаете с сумой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1), кожаный доспех (броня 1, вес 1) и воровским набором (вес 1). **Выберите оружие:**
☐ Кинжал (*рука*, вес 1) и короткий меч (*взмах меча*, вес 1)
☐ Рапира (*взмах меча*, *точное*, вес 1)
Выберите два:
☐ 3 метательных ножа (*метательное*, *близко*, вес 0) и антитоксин
☐ Потрепанный лук (*близко*, вес 2)
☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)
☐ Зелье лечения (вес 0)

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **Избегаете угрозы**, на 12+ вы превосходите угрозу. Опасность устранена; также ГМ предложит вам лучший результат или особый славный момент.

Что заставило вас ступить на путь вора?

Каким был самый большой ваш "улов"?

Какой козырь вы держите в рукаве? Откуда он у вас?

Что мотивирует вас доверять своим компаньонам? Почему им стоит верить вам?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +1**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Чувство опасности

Когда **у вас есть минута, чтобы осмотреть место**, вы можете спросить ГМ "Есть ли здесь засада или ловушка?". Если ответ "да", бросьте+МДР. *На 10+, задайте ГМ три вопроса из списка ниже. *На 7-9, задайте один:

- Что задействует ловушку или засаду?
- Что произойдет после срабатывания?
- Как можно разрядить это или предотвратить?
- Что еще мне следует поискать?

Скрытная атака

Когда вы **атакуете неосведомленного врага в рукопашную**, нанесите урон или бросьте+ЛОВ. *На 10+, нанесите урон и выберите два. *На 7-9, нанесите урон и выберите одно:

- Ваш урон игнорирует броню
- Вы уходите от ответного удара
- Вы ошеломляете их на несколько мгновений; любой, кто воспользуется этим, получит преимущество
- Вы забираете у цели видимый незащищенный предмет; они этого не замечают, пока вы сами не проявите это
- Вы уменьшете их броню на 1, пока они ее не починят
- Они не могут шуметь или поднимать тревогу в течение нескольких секунд после вашего удара

Специалист

Когда вы **вскрываете замок или разряжаете ловушку**, бросьте +ЛОВ. *На 10+, у вас все получается без проблем. *На 7-9, вы добиваетесь своего, но ГМ предоставит вам на выбор два условия из списка ниже:

- Это чего-то стоит (времени, снаряжения, упущенной возможности и т.п.)
- Вы оставляете следы или вызываете подозрения
- Вы оказываетесь в опасном или уязвимом положении

Ножей много не бывает

Когда у вас **есть свободное время для отдыха**, пометьте эту ячейку: ☐

Когд вы **достаете запасы из своих скрытых ножен**, вы можете стереть отметку выше, чтобы получить нож (*рука*, *метательное*, *близко*, вес 0). Вы не можете использовать эту способность, если прошли через обыск или утратили свои скрытые ножны в ходе повествования.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Связи

Когда вы **решаете пообщаться с криминальным подпольем, пытаясь что-то достать**, бросьте+ЛОВ. *На 10+, вы узнаете о ком-то, кто имеет то, что вам нужно. *На 7-9, вам приходится довольствоваться малым, либо поиск нужного ресурса сопряжен с каким-то проблемами.

☐ Бей первым

Вас невозможно застать врасплох. Когда **противник решает броситься на вас**, вы первым делаете свой ход.

☐ Когда шапка горит

Когда вы **лжете, бахвальствуете или обманываете, чтобы избежать подозрений или неприятностей**, бросьте+ХАР. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 1 ресурс. Потратьте ресурсы на следующие эффекты (опишите, как вы это делаете):

- Вы двигаетесь или маневрируете безо всяких помех
- Вы успешно проходите проверку или допрос
- Вы уводите внимание или подозрения на другого
- Вы прикрываете своего союзника

Помните, что любая ложь со временем раскроется. Когда **ваш обман раскрыт**, вы теряете все ресурсы этого хода.

☐ План отхода

Когда вы **зашли слишком далеко и вам нужно выбраться**, обозначьте план отхода и бросьте+ЛОВ. *На 10+, вы исчезаете. *На 7-9, вы теряете что-то в спешке, либо забираете что-то с собой; ГМ скажет, что именно.

☐ Отравитель

Вы можете использовать Запас, чтобы произвести пузырек с ядом. Если вы это делаете, скажите, как оно действует, а ГМ выберет одно:

- Оно будет иметь какие-то ограничения (должен быть проглочен, нестабилен, требует аккуратного применения и т.п.)
- Эффект оказывается слабее, чем вы думали
- Понадобится время, чтобы эффект сработал
- Возникают нежелательные побочные эффекты

Независимо от выбора ГМ, все яды имеют свойство *опасное*.

☐ Ограбление

Когда вы **тратите время на то, чтобы продумать план кражи**, обозначьте свою цель и задайте ГМ два вопроса из списка:

- Кто заметит пропажу?
- Какая защита представляет наибольшую проблему?
- Что произойдет после кражи?
- Кто еще хочет это украсть?

Когда кто-то **действует в соответствии с полученными ответами**, он получают преимущество на свой первый ход.

☐ Подобно призраку

Когда вы **делаете бросок для другого хода, который собираетесь выполнить по-тихому**, вы можете выбрать количество опций, равное вашей ЛОВ, а затем расскажите другим:

- ...как вы перевели внимание с себя на что-то другое
- ...как вы оставались незамеченным
- ...насколько бесшумно вы действовали
- ...почему вы не оставили следов

*На 10+, все так и было. *На 7-9, выбирает два ложных заявления, остальные же остаются правдивыми.

Волшебник

Имя ______________________

Внешность
(Выберите одно из каждой категории)

Одержимый, Острый или Безумный взгляд
Уложенные волосы, Растрепанные волосы или Головной убор
Поношенное, Нарядное или Странное одеяние
Пухлое, Скрюченное или Худощавое тело

Стремления
(Выберите одно)

☐ Власть

Используйте магию, чтобы завоевать уважение других или повысить свой престиж.

☐ Знание

Отправляйтесь на поиски тайного, раскройте секреты магии.

☐ Иное

Боритесь с чем-то странным и потусторонним… Или станьте частью этого.

Узы
(Задайте эти вопросы своим компаньонам)

Темную судьбу кого из вас я предвидел? ________________

Кто из вас меньше всего понимает магию? ________________

Кто из вас скрывает от меня какие-то секреты? ________________

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **Сотворяете заклинание**, на 12+ ваши чары работают гораздо лучше,чем вы того ожидали, получая долнительные эффекты; ГМ опишет их

Происхождение
(Выберите одно)

☐ Студент академии

Добавте следующую опцию *на 7-9 к списку Сотворить заклинание:

- Вам нужно потратить магические реагенты для усиления вашей магии; опишите их и потратьте Запас

☐ Самородок

Опишите наследие, которое объясняет ваш талант к магии, и выберите один вариант из списка Заговоров. Вы можете сплести это заклинание в любой момент, без бросков.

☐ Маг крови

Когда вы **проливаете свою кровь при Сотворении заклинаний**, вы теряете ОЗ, равное меньшему броску из двух кубов (2d6), игнорую броню; при успехе, ваши заклинания получают +1 Мощь.

Снаряжение
(Выберите из доступных вариантов)

Ваша Нагрузка равна 5. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1), посохом (*взмах меча*, *двуручное*, вес 1) и магическим фетишем, из которого вы черпаете свою силу; опишите его! **Выберите одно:**

☐ Зачарованная роба (броня 1, вес 1)
☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)
☐ Кинжал (*рука*, вес 1) и антитоксин

Какую цену вам пришлось заплатить за изучение магии?

Из чего происходит ваша магия?

Как люди реагируют на магию, насколько она обыденна?

Какие ужасные предзнаменования вы предвидели?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0,

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 -1**
ИНТ	МДР	ХАР	Броня
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 12

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Сотворение заклинаний

Вы освоили сплетение магии. Добавьте список магических школ к своему буклету. Изначально вы владеете Заговорами. **Выберите две школы магии, которыми вы владеете, и выберите одно Проклятье из списка ниже (или придумайте свое собственное Проклятье – ограничение для всей вашей магии, обсудив это с ГМ):**

- ☐ Когда вы не можете говорить четко, у вас не свободны обе руки или вы держите нечто металлическое, вы не можете Сотворять заклинания.
- ☐ Ваша магия не действует на людей или объекты, которые носят или сами состоят из холодного железа.
- ☐ Когда у вас при себе нет ____________________, вы не можете Сотворять заклинания. Вы можете создать аналог посредством Ритуала, но это будет долго и дорого.
- ☐ ____
____

Когда вы **творите заклинание одной из известных вам школ**, бросьте+ИНТ. *На 10+, вы получаете 2 Мощи для своих чар. *На 7-9, вы получаете 1 Мощи, а также выберите одно:

- Ваше заклинание будет нежелательный побочный эффект или ограничение
- Вы ставите себя в невыгодное положение или привлекаете нежелательное внимание
- Заклинание нарушает ткань реальности при наложении; вы получаете помеху на броски Сотворения заклинаний до тех пор, пока не отдохнете

Мощь следует тратить всегда и полностью, так как этот ресурс не сохраняется и не копится. Также Мощь не действует на Заговоры.

Когда вы **достигаете уровня 6**, выберите еще одну школу заклинаний.

Ритуал

Когда вы **разрабатываете магический ритуал**, скажите ГМ, чего вы пытаетесь достичь. Эффект ритуала возможен почти всегда, но ГМ поставит вам от одного до четырех условий:

- Это займет несколько дней/недель/месяцев
- Его нужно провести в определенном месте и/или времени
- Сначала вы должны ______________________________
- Вам понадобится помощь __________________________
- Эффект получится ненадежным или ограниченным
- Вы и вашим союзникам угрожает ___________________
- Вам придется пожертвовать или потратить __________

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Антиквар

Когда вы **внимательно изучаете новый предмет**, бросьте+ИНТ. *На 10+, задайте ГМ три вопроса из списка ниже.
*На 7-9, задайте два. *На 6-, вы все еще задаете два вопроса, но один из ответов ГМ будет ложным:

- Что оно делает или означает?
- Из чего оно сделано?
- Кто создал этот объект и сколько ему лет?
- Кто использовал или держал предмет последним?
- Что с ним было сделано в последнее время?
- Что с этим предметом не так, и как это исправить?
- Как активировать этот предмет или _____________?
- Есть ли магия в этом предмете; если да, то какая?

☐ Контрзаклятье

Когда вы **противодействуете некой магии во время ее сплетения или после,** бросьте+ИНТ. *На 10+, заклинание успешно отменено или разрушено. *На 7-9, выберите одно:

- Попытка сломать заклинание вызывает нежелательный побочный эффект или разрушения
- Заклинание продолжает работать в ослабленной форме, либо прекращается, но лишь временно

☐ Всезнающий

Когда вы **Копаетесь в голове**, на 10+ вы можете задать ГМ уточняющий вопрос касательно субъекта, а он правдиво ответит. Дополнительно, когда вы **Копаетесь в голове**, незасимо от успеха, вы все равно можете задать ГМ вопрос "Где я могу узнать об этом побольше?" после того как он ответит на ваши изначальные вопросы.

☐ Усиление

Когда вы **Сотворяете заклинание**, на 10+ вы можете выбрать что-то из списка на 7-9. Если вы это делаете, ваши чары получают 3 Мощи заместо 2.

☐ Книжный червь

Когда вы **проводите время за магическими исследованиями или учебой в лаборатории/библиотеке**, вы получаете очки Исследования заместо Подготовки.
Когда вы **Сотворяете заклинание**, вы можете потратить Исследование, чтобы получить +1 Мощи к вашим чарам; но не больше одного на заклинание.
Дополнительно, один раз за сессию, когда вы **вы используете Запасы, чтобы достать письменные принадлежности**, эта трата Запаса не засчитывается.

☐ Логика

Когда вы **Изучаете обстановку посредством строгой логики и анализа окружения**, вы бросаете+ИНТ заместо МДР.

☐ Мистические пределы

Пока **наложенное вами заклинание действует на другого человека**, вы можете Помочь, Вмешаться или внимательно изучать их, независимо от того, где они находятся; если вы делаете это, получите преимущество. Если ваша цель того желает, вы можете общаться в обе стороны телепатически, как если бы вы оба находились в одной комнате.

Заговоры

Вы сплетаете простейший магический эффект. Выберите одно:

- Вы касаетесь предмета и тот начинает светиться волшебным светом – ярким как факел,– до тех пор, пока вы не рассеете его или он не выйдет из вашего поля зрения
- ГМ скажет вам, где здесь магия
- Вы вносите косметические изменения в объект, которого касаетесь: очищаете, охлаждаете, меняете цвет и т.п.
- Вы чините один излом или царапину на предмете, который держите в руках
- Вы медленно перемещаете предмет, весом не больше фунта, посредством телекинеза

☐ Школа прорицания

Вы открываете видение сквозь пространство и время. Обозначьте цель – человека, место или вещь. Для человека вам понадобится обладать чем-то, что с ним связано. Задайте ГМ по вопросу за каждую Мощь:

- Где они относительно меня?
- Что они собираются делать дальше?
- Что с ними случилось недавно?
- Какие последствия для них будет иметь _________ ?

Ответы ГМ представляют собой наиболее вероятные исходы и положения, но не факты.

☐ Школа воплощения

Вы сплетаете заряд магической энергии, который бьет по цели, нанося 1d6+1 урона. Выберите по эффекту за каждую Мощь:

- Заклинание получает свойство *мощное*
- Заклинание получает свойство *площадь*, при этом эффективность сокращается вдвое
- Урон игнорирует броню
- Урон становится стихийным; *огонь*, *лед* и т.п.
- Атака ослабляет или удерживает вашу цель заместо нанесения урона; опишите, как именно, а ГМ скажет вам, насколько это эффективно

☐ Школа иллюзий

Вы накладываете иллюзию поверх того, чего вы касаетесь. Вы можете изменить внешний вид или сделать это невидимым. Иллюзия длится до тех пор, пока вы концентрируетесь или, пока кто-то не раскроет ее посредством взаимодействия. Выберите по эффекту за каждую Мощь:

- Иллюзия может двигаться (это потребуется, если цель – человек, иначе иллюзия рассеется при движении)
- Иллюзия покрывает небольшую, неподвижную область вокруг некой точки, которую вы видите
- Иллюзия включает в себя звуки, вкусы и запахи
- Иллюзия продолжает действовать в течение небольшого времени даже после того, как вы потеряли концентрацию

Пока заклинание действует, вы получаете помеху на Сотворение заклинаний.

☐ Школа ограждения

Используйте это заклинание, чтобы установить оберег на область, объект или круг, который вы нарисовали. Выберите по эффекту за каждую Мощь:

- Только ваша магия может проходить через барьер
- Выберите тип существ; они не могут пройти через барьер
- Первое существо, которое коснется или пересечет, или нарушит барьер, получает 1d6+2 урона
- Когда вашего барьера касаются или пересекают, он подаст синал; где бы вы ни были, вы почувствуете это
- Ваши союзники внутри барьера получают +2 брони

Барьер работает до тех пор, пока вы его не рассеете, либо что-то иное не нарушит или разрядит его.

☐ Школа призыва

Вы можете призывать магические существа и конструкты себе на помощь. Опишите их! Они действуют как соратники, обладающие Качеством 0; Лояльностью, равной вашему ИНТ; 6 ОЗ и бонусом урона +0; свойствами *бездумный* и еще одним на ваш выбор. Выберите дополнительные качества за каждую Мощь:

- Выберите еще одно *свойство*, согласно их сущности
- Уберите свойство *бездумный*
- Качество призываемого повышается на 1
- Выберите еще один ход, согласно их сущности

Призванное существо действует до тех пор, пока не будет распущено или уничтожено. Пока заклинание действует, вы получете помеху на Сотворение заклинаний.

☐ Школа зачарования

Вы окутываете видимую цель своими чарами. Выберите по эффекту за каждую Мощь и еще один, дополнительно:

- Они не могут навредить вам; только ради самозащиты
- Они действуют необдуманно, ведомые одной ярко выраженной эмоцией, которую испытывают
- Они засыпают или замирают, пока их не приведут в чувство
- Они честно отвечают на один заданный вами вопрос
- Они забывают о том, что вы заставляли их делать, и о том, как были зачарованы

Зачарование длится до тех пор, пока цели находятся в вашем присутствии, либо выбранный вами эффект не будет выполнен; также вы сами можете его рассеять. Пока заклинание действует, вы получаете помеху на Сотворение заклинаний.

☐ Школа некромантии

Вы сплетаете энергию жизни и смерти, окружающую всех существ вокруг. Выберите по эффекту за каждую Мощь и еще один, дополнительно:

- Труп, которого вы касатетесь, отвечает на любые три ваших вопроса, в меру своих знаний
- Никакая нежить не может подойти близко к вам до тех пор, пока вы не начнете творить другое заклинание
- Вы наполняете видимую цель сверхъестественным страхом; они вынуждены сражаться в отчаянии, скрываться или бежать от вас, пока не вы не начнете творить другое заклинание
- Вы проклинаете видимую цель. Следующий бросок урона по ним проходит с преимущетвом
- Вы ослабляете видимую цель. Следующий бросок урона от них проходит с помехой

☐ Школа изменений

Вы изменяете себя или человека, которого касаетесь. Выберите по эффекту или еще одну цель за каждую Мощь; опишите, как это выглядит:

- Выберите характеристику; цели получают преимущество на все броски этой характеристики; ГМ также выбирает характеристику – эти броски проходят с помехой
- Цели получают возможность дышать под водой
- Цели обретают способность ясно видеть в темноте
- Цели получают возможность левитировать, парить вверх и вниз по собственному желанию
- Цели получают магическую защиту; выберите стихию или тип оружия – Избегая угрозы данного типа, они получают преимущество на свои броски; если же урон получен, он сокращается вдвое

Эффекты сохраняются до тех пор, пока вы не решите их рассеять. Пока заклинание действует, вы получаете помеху на Сотворение заклинаний.